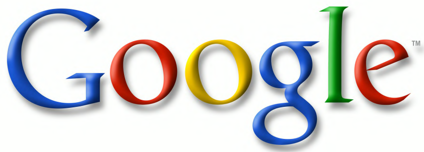
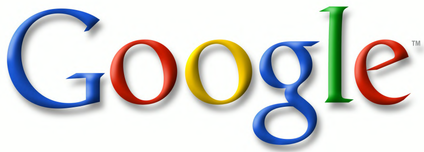



Google



HANDBUCH

DER

SCHACHSPIELKUNST

VON

HERRMANN HIRSCHBACH.

ZWEITE, UMGEARBEITETE UND VERMEHRTE AUSGABE.

LEIPZIG.
VERLAG VON GUSTAV BRAUNS.
1865.

Siebzehn Jahre sind verflossen, seitdem Verfasser in der deutschen Schachzeitung (1846 — 48), welche den Reigen ähnlicher periodischer Unternehmungen in Deutschland eröffnete*), den Versuch einer systematischen Darstellung der Theorie der Spieleröffnungen machte. Seitdem hat die Wissenschaft des Schachs an specieller Kenntniss bedeutend zugenommen, und jedes Jahrzehnt bringt neue Eroberungen forschender Geister. Wer den gegenwärtigen Stand der Schachwissenschaft mit dem vor 50 Jahren vergleicht, wird zugestehn, dass auch in diesem Fache geistigen Strebens höchst bedeutende Fortschritte gemacht worden sind.

Zweck bei Abfassung des vorliegenden Werks war, ein systematisches Lehrbuch zu schaffen, das nicht bloss dem Studirenden ein zweites theuereres Handbuch entbehrlich machte, sondern, auf eigener, selbstständiger Prüfung beruhend, den Resultaten bisheriger Forschung Neues hinzufügte. Man wird daher in der Lehre von den Eröffnungen vielfach von den Angaben anderer Autoren Abweichendes antreffen, mag es auch nur ausnahmsweise besonders hervorgehoben worden sein**). Dies Ziel war nur durch Vermeidung alles Wortschwalls zu ermöglichen, und zugleich auch desswegen wurde der Weg gewählt, zuerst das Spiel mit den einzelnen Figuren zu lehren, wodurch für den Anfänger die Verständniss der Theorie der Eröffnungen erleichtert wird, ohne dass es nöthig ist, bei jedem Zuge in weitläufige Erklärungen sich einzulassen. Alle möglichen Züge vermag auch das dickste Handbuch nicht anzugeben, und je mehr ein solches Werk in Einzelheiten sich vertieft, desto leichter ist es Irrthümern ausgesetzt. Den Grund davon weiss jeder,

---

*) Seltsamerweise beginnt Herr Falkbeer in dem Ch.-Play.-Magazine eine Abhandlung über die deutsche periodische Schachliteratur mit der irrthümlichen Angabe, die deutsche Schachzeitung von Bledow in Berlin sei die erste gewesen; später sei die Leipziger Schachzeitung herausgegeben von u. s. w. gekommen, wovon nur einige Hefte erschienen seien.

**) Man vergleiche z. B. das Kieseritzky-Gambit, das Läufer-Gambit u. s. w.

welcher die Schwierigkeiten der Schachanalyse aus eigener Erfahrung kennt. Man erinnere sich nur an die mancherlei Spielweisen, welche von hervorragenden Autoren zu verschiedenen Zeiten für durchaus richtig angegeben worden sind, und erst, nachdem sie Jahre lang in die verschiedenen Lehrbücher übergegangen waren, als falsch erkannt wurden. — In keinem Fache hat der menschliche Geist mehr mit dem Irrthume zu kämpfen als in Schachuntersuchungen. Unter diesen Umständen glaubte Verfasser vor zu bestimmtem Aussprechen allgemeiner Ansichten über diese oder jene Spieleröffnung sich hüten zu müssen. Hat man doch oft genug gesehen, wie rasch dergleichen allgemeine Thesen wechselten. Verfasser hat es manchmal vorgezogen, dem Leser das gesichtete Material zur Ansicht vorzulegen, und ihm selbst das Urtheil zu überlassen. Wo die geschriebene Lehre verstummt oder mit blossen Andeutungen sich begnügt, da hat die Praxis ihren Entscheid abzugeben. Das mag man bei Benutzung dieses Buchs nie aus den Augen verlieren. Es gibt eine gewisse Grenze, wo die Special-Analyse, geblendet von dem Reichthume möglicher Combinationen, bescheiden sich verhüllt. Wie manches jetzt als feststehend Angenommene wird vielleicht in späterer Zeit veränderter Anschauung weichen! — —*)

Auch dem Bauernendspiele sind mancherlei Original-Zusätze zu Theil geworden. Noch sei bemerkt, dass bei der besondern Einrichtung des Werks, die Anmerkungen eine mit dem Text wetteifernde Bedeutung haben. Das übliche Zeichen des Schlagens (:) ist, weil eigentlich unnütz, überall weggelassen worden. Zahlreiche Fehler (obgleich sie von den Autoren nie angegeben werden) sind die unvermeidlichen, entstellenden Flecken auch der besten Schachwerke, warum also Gelegenheit zu vermehrten Druckfehlern geben.

So möge denn das Buch hinausgehen und beitragen zur Förderung und Verbreitung des wissenschaftlichen Schachspiels. Auch die Schachspielkunst hat ihre geistige Berechtigung, obgleich sie nur ein kleines Gebiet im Kultus des Genies bildet. Wenn der Wort-, wenn der Tondichter hinabsteigt in die Tiefen der Seele, um aus Worten und Tönen seine ideale Welt aufzubauen, so bietet das Schachspiel dagegen ein Bild des Lebenskampfes, wo die verschiedenartigsten Kräfte mit einander ringen, wo die Wogen bald den einen bald den andern Kämpfer erheben, bis zuweilen ein Augenblick über Sieg und Niederlage entscheidet, und die herrlichsten Bestrebungen vernichtet. In der Beschäftigung mit dem alle Geisteskräfte anspannenden Schachspiel wird mancher Schmerz des Lebens, wenn auch nur auf Augenblicke, vergessen.

---

*) Die durchgreifenden Veränderungen bei dieser neuen Ausgabe springen zu sehr in die als dass noch besonders darauf aufmerksam gemacht zu werden braucht. Die nachträglichen Bemerkungen Seite 123 beliebe man vor Gebrauch des Buches einzuschalten.

Inhaltsverzeichniss.

Vorkenntnisse und Wirksamkeit der einzelnen Figuren gegen einander.

Schon der Name zeugt von dem orientalischen Ursprunge des Schachspiels. Die jetzt bei uns übliche Spielweise hat sich aber erst seit ungefähr 200 Jahren Bahn gebrochen, während im Orient noch gegenwärtig andere Spieleinrichtungen im Gebrauch sind. Indess erschienen Werke über Schach schon vor 1600, namentlich in italienischer Sprache, denen sich im 18. und 19. Jahrhunderte nach einander die Leistungen der Franzosen, Engländer und Deutschen anreihten. So hat das Schachspiel eine, wenn man auch nur die selbstständigen Werke berücksichtigt, recht ansehnliche Literatur aufzuweisen.

Aber nur Anfang und Ende des Spiels vermag die Theorie in ihren Einzelheiten aufzuklären; für die Mitte kann sie, bei dem jetzigen Stande der Wissenschaft, bloss allgemeine Anweisungen ertheilen. Hier beginnt die Schachspielkunst; hier offenbart sich das schöpferische Talent des Einzelnen. Doch auch dazu vermag nur die Weihe wissenschaftlichen Schachstudiums dem Spieler die höchste Kraft zu ertheilen. Denn Eins kennzeichnet den Naturalisten: mag er Jahre lang spielen, er kommt nicht über einen gewissen Punkt der Fertigkeit. Darüber hinaus ist kein Fortschritt für ihn möglich. Mag sich daher der Naturalist noch so sehr beim Spiel bemühen, mag er allen seinen Scharfsinn zusammennehmen, trotz aller einzelnen glänzenden Züge wird er doch dem mit den Waffen der Theorie Ausgerüsteten unterliegen; denn diesem stehen die Erfahrungen von Jahrhunderten, und eine von diesen gestählte Strategie zur Seite.

Schon in den ersten Zügen ist das Spiel des Naturalisten gewöhnlich verfehlt und auf dem haltlosen Grunde stürzt das Gebäude bald zusammen. Wer also den Trieb in sich fühlt, auch in diesem Fache geistigen Strebens sich über die Menge der gewöhnlichen Spieler zu erheben, denen eine Partie Schach gleichbedeutend mit einer Partie Domino, der folge uns. Je mehr sich der Schleier vor dem Jünger lüftet, mit desto stärkerer Zaubermacht wird sich sein Geist festgehalten und zu neuer Erkenntniss fortgetrieben fühlen.

Erklärung der in diesem Werke vorkommenden Zeichen:

+ bedeutet: Schach! 0 bedeutet: Matt. 0-0 bedeutet: Rochade nach der Königsseite. 0-0-0 bedeutet: Rochade nach der Damenseite. = bedeutet: steht gleich. ⋀ bedeutet: ist im Vortheil. ? bedeutet: zweifelhaft wer besser steht.

Das Schachspiel geht zwischen zwei abwechselnd ziehenden Personen, von welchen jede 16 Figuren hat, (zusammen also 32) auf einem in 64 abwechselnd weisse und schwarze Quadratfelder getheilten Bret (Schachbret) vor sich. Dies Bret wird so gestellt, dass jeder Spieler zu seiner rechten Hand ein weisses Eckfeld hat.

Die verticalen Reihen des Schachbrets werden von der Linken zur Rechten mit

den Buchstaben a, b, c, d, e, f, g, h bezeichnet; die horizontalen dagegen mit den Zahlen 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, wie nachstehendes Bild zeigt:

Schwarz.

a8	**b8**	c8	**d8**	e8	**f8**	g8	**h8**
a7	b7	**c7**	d7	**e7**	f7	**g7**	h7
a6	**b6**	c6	**d6**	e6	**f6**	g6	**h6**
a5	b5	**c5**	d5	**e5**	f5	**g5**	h5
a4	**b4**	c4	**d4**	e4	**f4**	g4	**h4**
a3	b3	**c3**	d3	**e3**	f3	**g3**	h3
a2	**b2**	c2	**d2**	e2	**f2**	g2	**h2**
a1	b1	**c1**	d1	**e1**	f1	**g1**	h1

Weiss.

Wenn also der eine Spieler das weisse Eckfeld h1 zur rechten Hand hat, so ist es bei dem andern a8.

Jeder der beiden Spieler hat dieselben Figuren, und werden die beiden Heerlager als W e i s s e und S c h w a r z e (abgekürzt W. S.) bezeichnet.

Die 16 Figuren jeder Partei bestehen in folgenden:

Weiss Schwarz

  K ö n i g (abgek. K.)

  K ö n i g i n od. D a m e (abgek. D.)

  Zwei L ä u f e r (abgek. L.)

Weiss Schwarz

  Zwei S p r i n g e r (abgek. S.)

  Zwei T h ü r m e (abgek. T.)

  Acht B a u e r n (abgek. B.)

Dame, Läufer, Springer und Thürme heissen O f f i z i e r e; Dame und Thurm nennt man wegen ihres höhern Werthes die s c h w e r e n, Läufer und Springer dagegen die l e i c h t e n Offiziere.

Schwarz.

aT. bS. cL. dD. eK. fL. gS. hT.

8 7 6 5 4 3 2 1

aT. bS. cL. dD. eK. fL. gS. hT.

Weiss.

Die Aufstellung der Figuren jeder Partei ist folgende:

Auf jedes Eckfeld der dem Spieler vorliegenden Horizontalreihe kommt ein Thurm, auf die benachbarten Felder ein Springer, dann ein Läufer. Die beiden Mittelfelder werden von König und Dame besetzt, so dass der weisse König auf einem schwarzen Felde, der schwarze König auf einem weissen Felde zu stehen kommt, und ebenso die Dame. Auf der nächsten Verticalreihe stehen vor den Offizieren die Bauern, nach nebenstehendem Bilde:

Die weissen Figuren stehen auf den Feldern a1 bis h1 und a2 bis h2; die schwarzen Figuren auf den Feldern a8 bis h8 und a7 bis h7.

Der Stand der Weissen ist also dieser: Der König steht auf e1, die Dame auf d1, die Läufer auf f1 und c1, die Springer auf g1 und b1, die Thürme auf h1 und a1. Die Bauern stehen von a2 bis h2.

Die Schwarzen stehen so: Der König auf e8, die Dame auf d8, die Läufer auf f8 und c8, die Springer auf g8 und b8, die Thürme auf h8 und a8. Die Bauern nehmen die Reihe von a7 bis h7 ein.

Die Offiziere auf Seite des Königs nennt man: Königsläufer, Königsspringer, Königsthurm; auf Seite der Dame: Damenläufer, Damenspringer, Damenthurm. Die Bauern bezeichnet man gleichfalls nach den hinter ihnen stehenden Offizieren: Königsbauer, Damenbauer, Königsläuferbauer, Damenläuferbauer, Königsspringerbauer, Damenspringerbauer, Königsthurmbauer, Damenthurmbauer.

Der Gang der Figuren ist folgender.

König.

Der König zieht nach jeder Richtung nur einen Schritt. Angenommen also, er stände auf e4, so kann er gehen nach: e5, e3, f3, f4, f5, d3, d4, d5. Also auf 8 Felder. — Nie darf der König auf das dem feindlichen Könige zunächst gelegene Feld rücken; stände also der schwarze König auf e6, so könnte der auf e4 befindliche weisse König nicht auf die drei daranstossenden Felder f5, e5 und d5 rücken. Stehen die beiden Könige sich wie hier auf derselben Reihe, nur durch ein dazwischen liegendes Feld geschieden, gegenüber, so nennt man dies Opposition. Also wären z. B. folgende Stellungen der Könige Opposition: h3 und h5, g3 und g5, f3 und f5, e3 und e5, d3 und d5, c3 und c5, b3 und b5, a3 und a5, und so ähnlich. Die Oppositionsstellung ist beim Endspiel, namentlich beim Bauernspiel, von höchster Bedeutung.

Eben so wenig wie das Gebiet des feindlichen Königs darf der König den Bereich einer andern feindlichen Figur betreten, mit dem Kunstausdruck also: „darf sich nicht in's Schach stellen." Das allgemeine Gesetz: „Wenn eine Figur irgend eine feindliche nimmt (schlägt), so stellt sie sich an deren Stelle," findet auch beim Könige statt.

Dame.

Die Dame vereinigt in sich den Gang des Thurms und des Läufers, und zieht in senkrechter, wagrechter und diagonaler Richtung vorwärts, seitwärts, rückwärts und schräge über eine beliebige Anzahl unbesetzter Felder. Angenommen also, die Dame stände auf c3, so kann sie gehen auf c2, c1, c4, c5, c6, c7, c8. Ferner auf b3, a3, d3, e3, f3, g3, h3. Ferner auf b2, a1, d4, e5, f6, g7, h8. Ferner auf b4, a5, d2, e1. Also kann die Dame von c3 aus auf 25 Felder gelangen. — Stände die Dame dagegen z. B. auf d5, so würde sie auf 27 Felder ziehen können.

Wir haben jetzt 2 Figuren kennen gelernt, von denen die Eine den Kernpunkt bildet, um welchen sich das ganze Spiel dreht, während die Andere (die Dame) die bei weitem mächtigste Kraft ist. Sehen wir nun die Beziehungen zwischen beiden, indem wir alle andern Figuren wegdenken, und nur König und Dame als auf dem Brete vorhanden annehmen.

Wenn eine Figur auf eine Stelle zieht, von wo aus sie den feindlichen König im nächsten Zuge schlagen (wegnehmen) könnte, so begleitet der Spieler diesen Angriffszug mit dem Warnungsrufe: „Schach!" Angenommen z. B., die weisse Dame stände auf d4, der schwarze König auf e7. Zöge nun die Dame von d4 nach c5 oder nach a7, oder nach e4, oder e5, oder g7, so hätte Weiss dabei Schach anzusagen, da die Dame im nächsten Zuge den König schlagen würde. —

Zöge aber die Dame von d4 nach d6, oder d7, oder d8, oder nach f6 und böte „Schach," so würde der König einfach die Dame wegnehmen, weil sie sich auf ein in seinem Bereich liegendes Feld gestellt, vorausgesetzt natürlich, dass nicht noch eine andere Figur da ist, welche den König auf dem neu eingenommenen Felde wieder schlagen könnte.

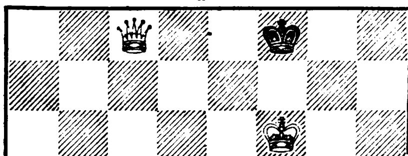
Zweck des ganzen Spiels ist den feindlichen König matt setzen, d. h. der Mattsetzende ist der Gewinner. Matt aber bedeutet, wenn der feindliche König, von

einer Figur mit „Schach“ angegriffen, nirgend wohin ziehen kann, ohne geschlagen zu werden, folglich auch die angreifende Figur nicht nehmen, noch eine andere Figur dazwischen ziehen kann. Z. B. der weisse König stände auf f6, die weisse Dame auf e6; dagegen der schwarze König auf f8. Zöge nun die weisse Dame, Schach ansagend, auf c8, so könnte der schwarze König nirgends mehr hinziehen, ohne geschlagen zu werden, denn die Felder e7, f6, g7 beherrscht der weisse König.

P a t t nennt man dagegen, wenn der am Zuge befindliche König, ohne im Schach zu stehen, d. h. also, ohne von einer feindlichen Figur angegriffen zu sein, auf kein Feld ziehen kann, ohne geschlagen zu werden und auch keine seiner Figuren, falls er deren noch hat, zu bewegen vermag. Ein solches Spiel ist unentschieden, d. h. für keinen Theil gewonnen (Kunstausdruck: r e m i s). Angenommen, der weisse König stände auf f6, die weisse Dame auf g6, der schwarze König auf h8, so würde Letzterer, falls er am Zuge wäre, nicht mehr ziehen können, da alle benachbarten Felder von den feindlichen Figuren beherrscht sind. Der schwarze König wäre also patt. Manchmal ist das sich patt Stellen die letzte Zuflucht des im Nachtheil befindlichen Spielers. Zuweilen kann der Spieler das patt gesetzt Werden sogar erzwingen. — Nachfolgende 3 Diagramme zeigen die vorgetragenen 2 Fälle:

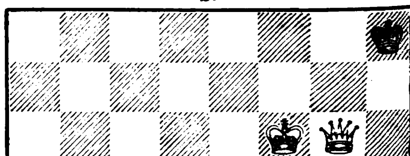
Mattstellung des schwarzen Königs.

S.



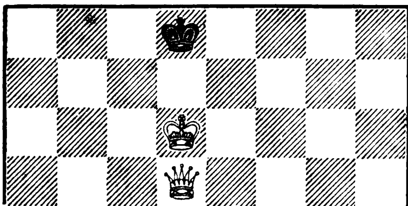
Pattstellung des schwarzen Königs.

S.



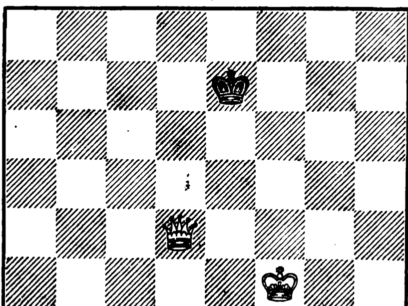
A u f g e d e c k t e s oder A b z u g s s c h a c h ist dasjenige, wobei der König durch Wegziehen einer feindlichen Figur durch eine hinter dieser befindliche andere in Schach gestellt wird. Gesetzt die Stellung wäre diese:

S.



Der weisse König steht hier auf d6, die weisse Dame auf d5, der schwarze König auf d8. Zöge nun der weisse König auf c6, oder e6, oder c5, oder e5, so würde das Schach der Dame auf den schwarzen König frei, was man ein aufgedecktes oder Abzugsschach nennt.

S.



Sehen wir nun, wie die Dame mit Unterstützung ihres Königs den feindlichen König allein matt zu setzen vermag, was bei der grossen Macht der Dame sehr leicht ist. Gesetzt die Stellung wäre beistehende:

Ein Matt von Dame und König allein ist nur auf einem Randfelde, nicht aber in der Mitte des Schachbrets möglich. Also muss der schwarze König auf ein Randfeld getrieben werden.

Folgende Züge bewirken das Matt:

W.	S.	W.	S.
1) Dd4—d5	1) Ke7—f6	4) De6—g8	4) Kh5—h6
2) K f3—f4	2) Kf6 - g6	(Zöge W. im 4 Zuge statt e6—g8 die Dame auf f6, so würde der schwarze König nicht mehr ziehen können, also patt sein).	
3) Dd5—e6 +	3) Kg6—h5	5) Kf4—f5	5) Kh6—h5
		6) Dg8—g5 +	Matt.

Oder:

W.	S.	W.	S.
1) Dd4—d5	1) Ke7—f6	4) Kf5—f6	4) Ke8—f8
2) K f3—f4	2) Kf6—e7	5) Dd5—d8 +	Matt.
3) K f4—f5	3) Ke7—e8		

Oder:

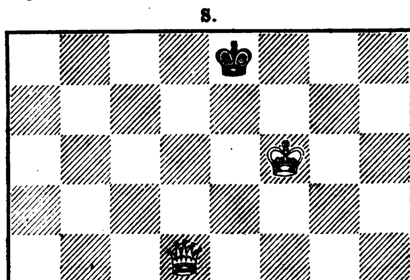
W.	S.	W.	S.
1) Dd4 —d5	1) Ke7—f6	5) Dd5—d4	5) Ke8—f8
2) K f3—f4	2) Kf6—g7	(Zöge W. im 5. Zuge die Dame auf d6, so wäre der schwarze König patt.)	
3) K f4—g5	3) Kg7—f8	6) Dd4d8 +	Matt.
4) Kg5—f6	4) Kf8—e8		

Wie zu ersehen, vermögen König und Dame auf jedem Randfelde matt zu setzen.

Hier ist zugleich die Gelegenheit gegeben, den Kunstausdruck: e i n T e m p o g e w i n n e n, zu erklären. Man sagt dies nämlich, wenn man den Gegner zu einem ungünstigen, ihm selbst verderblichen Zuge zwingt.

In nebenfolgender Stellung z. B. (ähnlich dem 5. Zuge [Dd5—d4] im vorigen Spiel) zwingt W. indem es mit seiner Dame von d4 auf d3 zurückgeht, den schwarzen König von e8 auf f8 zu rücken, und giebt dann auf d8 Schach und Matt.

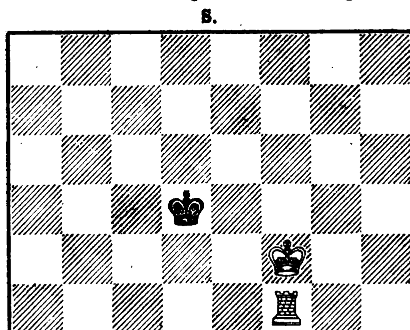
S.



Thurm.

Die T h ü r m e haben, wie schon erwähnt, einen Theil des Ganges der Dame, und zwar zieht der Thurm in horizontaler und verticaler Richtung über beliebig viele leere Felder. Es fehlt ihm also der schräge Gang. Stände z. B. ein Thurm auf e5, so könnte er ziehen nach e6, nach e7, nach e8, oder nach e4, nach e3, nach e2, nach e1; oder nach f5, nach g5, nach h5, oder nach d5, nach c5, nach b5, nach a5. Also zusammen nach 14 Feldern. Stände der Thurm dagegen auf e6, so könnte er gehen auf eines der folgenden Felder: f6, g6, h6, d6, c6, b6, a6, e5, e4, e3, e2, e1, e7, e8, also 14 Felder.

S.



Das Matt von König und Thurm gegen König allein ist sehr leicht zu erzwingen, wie aus nachfolgendem Beispiel zu ersehen. Das Matt kann nur auf einem Randfelde erfolgen.

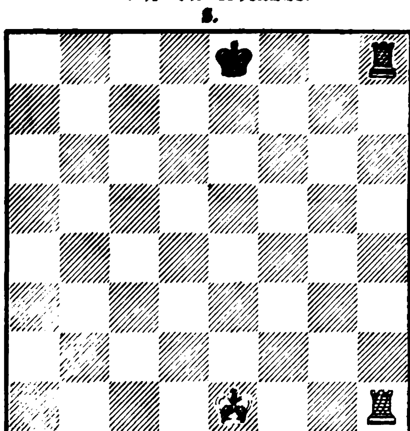
W	S.	W.	S.
1, Kf4—f5	1 Kd5—d4	7 Tb5—c5 +	7. Kc7—b6
2, Tf3—a3	2, Kd4—d5	8 Ke6—d6	8 Kb6—b7
3, Ta3—a4	3, Kd5—d6	9 Tc6—b5 +	9. Kb7—c8
4, Ta4—a5	4, Kd6—c6	10 Tb5—b6 Tempogewinn	10) Kc8—d8
5, Kf5—e6	5, Kc6—b6	11. Tb6—b8 +	Matt.
6, Ta5—b5	6, Kb6—c7		

Zwei Thürme und der König machen auf jedem beliebigen Felde des Schachbrets (also nicht bloss auf einem Randfelde) Matt.

Der Thurm ist nach der Dame die stärkste Figur. Er stellt in seiner Wirkung gleichsam die Artillerie dar, mit dem Unterschiede, dass, während die Schlachten gewöhnlich mit Kanonade beginnen, im Schachspiel die Thürme erst im weitern Verlaufe, namentlich gegen Ende der Partie, ihre Hauptwirkung äussern. Bei der vollen, ursprünglichen Aufstellung der Figuren bilden die Thürme gleichsam Batterien zum Schutze der Flanken.

Vor der Rochade.

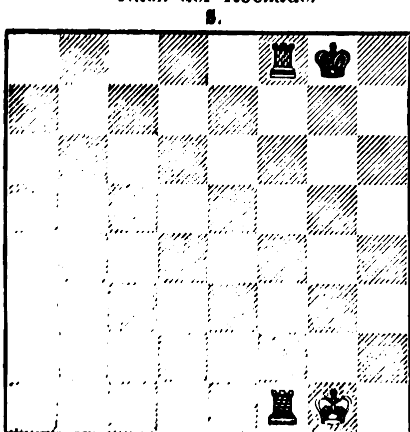
S.



W.

Nach der Rochade.

S.

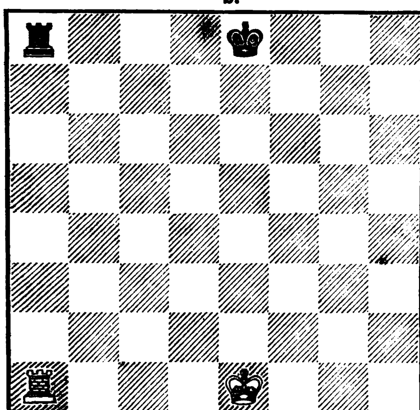


W.

In ein ganz besonderes Verhältniss treten die Thürme zum Könige durch die Rochade. Stehen nämlich König und Thurm, ohne bisher bewegt worden zu sein, noch auf ihren ursprünglichen Feldern, und sind die Felder zwischen ihnen leer, so können sie mit einem Zuge eine Veränderung ihrer beiderseitigen Plätze eintreten lassen, in der Art, dass, wenn der König mit seinem Thurm rochirt, der König von e1 nach g1 (also auf das Springerfeld) rückt, während der Thurm von h1 sich auf f1 (also auf das Läuferfeld) stellt. Rochirt der König mit seinem Damenthurm, so rückt der König von e1 nach c1 (also gleichfalls auf das Läuferfeld) und der Thurm von a1 nach d1 (auf das Damenfeld). In beiden Fällen rückt der König also 2 Schritte und der Thurm springt über ihn fort (auf der Königsseite 1 Schritt, auf der Damenseite 2 Schritt) auf das Feld seitwärts vom Könige, wie beistehende Diagramme zeigen:

Vor der Rochade.

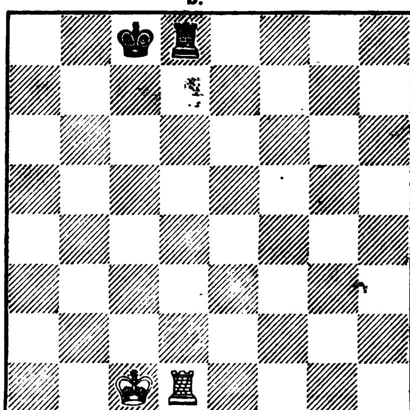
S.



W.

Nach der Rochade.

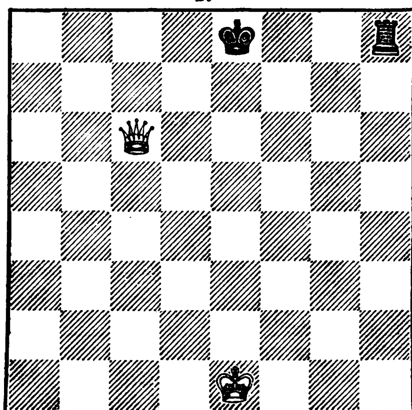
S.



W.

Doch darf die Rochade in folgenden 2 Fällen nicht vor sich gehen (abgesehen, wie schon erwähnt, wenn der König oder der betreffende Thurm schon gezogen haben):

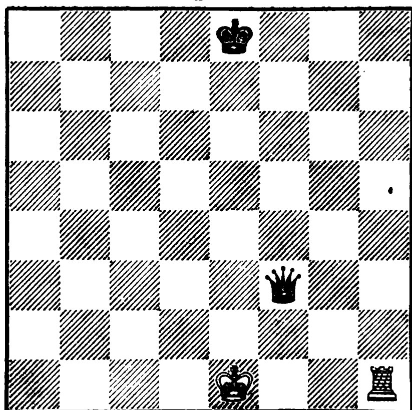
S.



W.

1) Wenn der König eben im Schach steht (aber nicht wenn ihm früher Schach geboten ist). Also angenommen nebenstehende Stellung, so kann der schwarze König nicht vor dem ihm von der Dame gebotenen Schach dadurch flüchten, dass er rochirt.

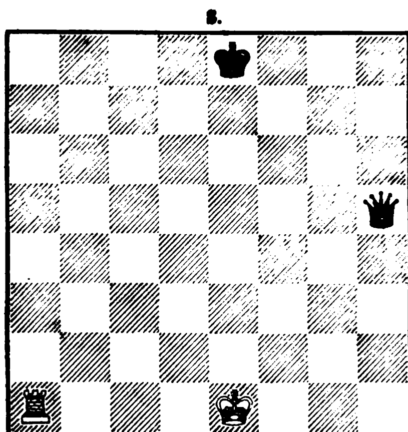
S.



W.

2) Wenn ein Feld, über welches der König bei der Rochade gehen, oder auf welches er gestellt werden soll, von einer feindlichen Figur angegriffen ist (aber nicht, wie es bei der Rochade mit dem Damenthurme geschehen kann, wenn bloss der Thurm über ein vom Feinde angegriffenes Feld ziehen muss). In nebenstehender Stellung z. B., wo die schwarze Dame das Feld f1 bestreicht, kann keine Rochade stattfinden.

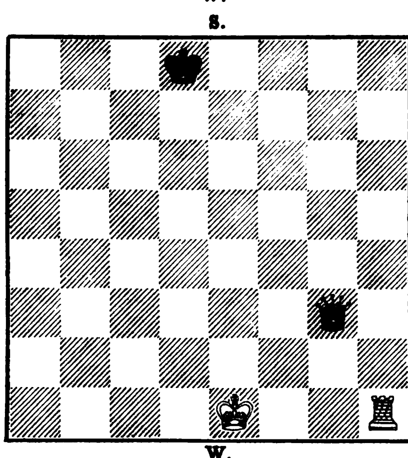
S.



W.

Eben so wenig z. B. in nebenstehender Stellung, wo die schwarze Dame auf h5 das Feld d1 bestreicht, über welches der König bei der Rochade mit dem Damenthurme schreiten muss.

S.



W.

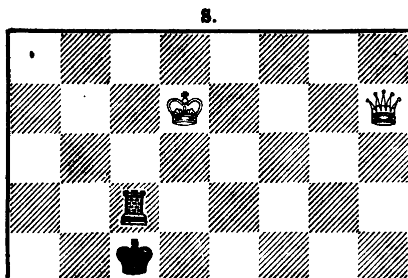
Eben so wenig würde der König z. B. in nebenfolgender Stellung rochiren können, weil die schwarze Dame auf g3 das Feld g1 bestreicht, wo der König bei der Rochade sich hinzustellen hat.

Dagegen hindert nichts den weissen König an der Rochade mit seinem Damenthurm, falls die schwarze Königin bloss die Felder a1 und b1 bestreicht.

(In Italien rochirt man dergestalt [freie Rochade], dass König und Thurm sich auf ein irgend beliebiges, zwischen ihnen liegendes Feld stellen, oder ihre einzelnen Felder vertauschen, nur dass der Thurm stets über den König wegspringt. Also können z. B. in einem Zuge König von e1 nach h1 und Thurm von h1 nach e1 gestellt werden.)

Da die Dame eine weit mächtigere Figur ist als der Thurm, so macht die Dame gegen König und Thurm matt.

S.



Das Matt von König und Dame gegen König und Thurm ist aber nicht ganz leicht. Das Spiel muss darauf gerichtet sein, den feindlichen Thurm von seinem Könige zu entfernen, wobei er durch Schach leicht verloren geht, und den eigenen König dem feindlichen gegenüber zu stellen, indem man zugleich den Thurm am Schachgeben verhindert.

Angenommen, die Stellung sei nebenstehende:

Das Matt lässt sich nun in folgenden Zügen bewerkstelligen:

W.	S.
1) Dh7—e4+	1) Kc4—b3
2) Kd7—d6	2) Tc5—c2
3) Kd6—d5	3) Kb3—b2

(Zöge S. statt dessen T. c2—c1, so antwortet W. 4) D. e4—f3 + u. gew. wieder eine Linie.)

W.	S.
4) Kd5—d4	4) Kb2—a1

(Nähme W. den Thurm, so wäre S. patt.)

W.	S.
5) Kd4—d3	5) Tc2—b2
6) De4—a4 +	6) Ka1—b1
7) Kd3—c3	

(Dadurch wird S. gezwungen den Thurm zu entfernen.)

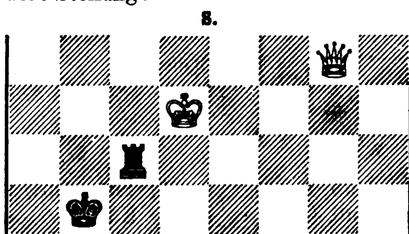
W.	S.
	7) Tb2—h2
8) Da4—b5 +	8) Kb1—a1
9) Db5—a6 +	9) Ka1—b1
10) Da6—b6 +	10) Kb1—a2
11) Db6—a7 +	11) Ka2—b1
12) Da7—b8 + und gewinnt.	

Zöge S. dagegen: 6, Tb2—a2, so entsteht folgende Fortsetzung:

W.	S.
7) Da4—d1 +	7) Ka1—b2
8) Dd1—c2 +	8) Kb2—a3
9) Dc2—c3 +	9) Ka3—a4
10) Kd3—c4 + u. gewinnt.	

Als Beispiel noch eine andere Stellung:

S.

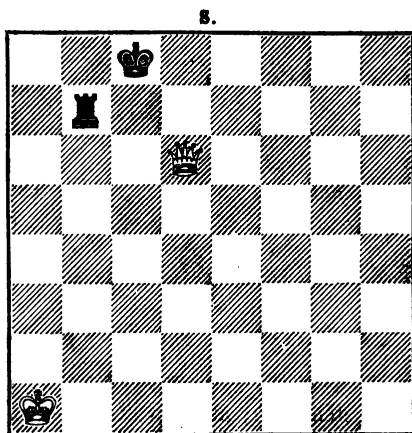


W.

W.	S.
1) Dg4—d1 +	1) Tc2—c1
2) Dd1—b3 +	2) Kb1—a1
3) Db3—a4 +	3) Ka1—b2
4) Kd3—d2 +	4) Tc1—b1
5) Da4—b5 +	5) Kb2—a2
6) Db5—a6 +	6) Ka2—b3
7) Da6—a5	7) Tb1—b2 +
8) Kd2—d3	8) Tb2—b1
9) Da5—b5 +	9) Kb3—a2
10) Db5—a4 +	10) Ka2—b2
11) Kd3—d2 und gewinnt.	

Indess kommen zuweilen Stellungen vor, wo die Dame gegen den Thurm nicht zu gewinnen vermag, sondern die Partie remis bleibt. Z. B. beistehende:

S.



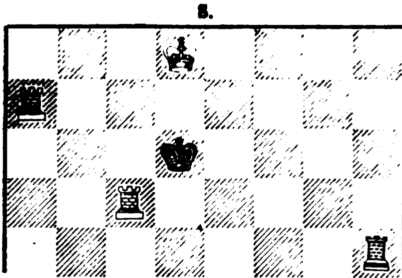
W.

W.	S.
1)	1) Tb7—a7 +
2) Ka1—b2	2) Ta7—b7 +
3) Kb2—c3	3) Tb7—c7 +
4) Kc3—b4	4) Tc7—b7 +
5) Kb4—c5	5) Tb7—c7 +
6) Kc[illegible]b6	6) Tc7—b7 +
7) Kb6—[illegible]6	7) Tb7—a7 + (Darf wegen Pa[illegible] nicht genommen werden.)
8) Ka6—b6	8) Ta7—a6 +

Remis.

Aus den angeführten Beispielen ersieht man, wie geschickt ein Thurm ist, durch stetes Schachgeben remis zu machen, wenn sein König patt steht. Es ist diese Eigenschaft beim praktischen Endspiel wohl im Auge zu behalten. **Zwei Thürme**, sobald sie nicht etwa derart stehen, dass einer alsbald von der Dame genommen werden kann, machen remis gegen die nicht etwa ihrerseits auf Verlust gestellte Dame, indem diese bei ihrer grössern Gelenkigkeit im Stande ist, dem feindlichen Könige die vielfachsten Schachs zu ertheilen.

S.

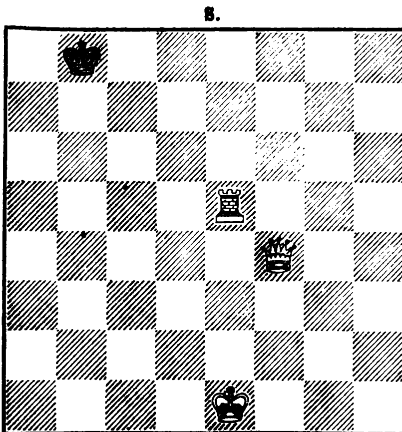


W.

Ein Thurm gegen zwei **Thürme** verliert, indem der König gezwungen **wird** an den Rand des Brets zu gehen und **seinen** Thurm zum Tausch zu stellen, worauf **der** übrig gebliebene Thurm entscheidet. **Selbst** in beistehender Stellung gewinnen noch **die** beiden Thürme.

W.	S.
1) Tc5—h5	1) Th4—h5
2) Ta7—a6 +	2) Kd6 c5 oder e5
3) Ta6—a5 + und gewinnt.	

S.



W.

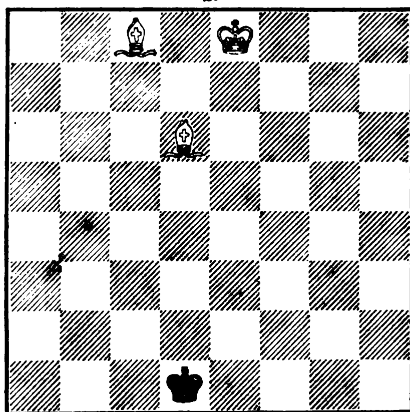
Hier ist zugleich Gelegenheit geboten, *ein* Beispiel von Doppelschach zu geben. Natürlich sind dazu zwei schachgebende Figuren nöthig. In nebenstehender Stellung erfolgt das Doppelschach durch W. Te5—e8 +, nämlich zugleich von dem Thurme und der freigewordenen Dame (also zugleich Abzugsschach).

Der Läufer.

Jede Partei hat 2 Läufer, einen auf einem weissen und einen auf einem schwarzen Felde stehenden; also einen weissen und einen schwarzen Läufer, und zwar ist der Königsläufer der Weissen ein weisser, der Königsläufer der Schwarzen ein schwarzer Läufer, während der Damenläufer der Weissen ein schwarzer, der Damenläufer der Schwarzen ein weisser Läufer ist. Der Läufer geht schräg, vorwärts oder rückwärts über eine beliebige Menge freier Felder seiner Farbe. Der weisse Läufer kann also nur auf weisse, der schwarze Läufer nur auf schwarze Felder gehen. Gesetzt ein Läufer (weisser) stände auf e4, so kann er gehen auf d5, auf c6, auf b7, auf a8 oder auf f3, auf g2, auf h1, oder auf d3, auf c2, auf b1, oder auf f5,

auf g6, auf h7. Zusammen also auf 13 Felder, 1 Feld weniger als ein auf e4 befindlicher Thurm in gerader Richtung bestreichen würde. Ferner kann ein Läufer **nicht** matt machen. Schon daraus erhellt der **überlegene** Werth des Thurmes. Dagegen **machen** 2 Läufer leicht matt, nur muss man **sich** vor dem Pattstellen in Acht nehmen. **Das** Matt kann bloss in einer Ecke des **Schachbrets** erfolgen, wie beifolgendes Beispiel zeigt:

s.



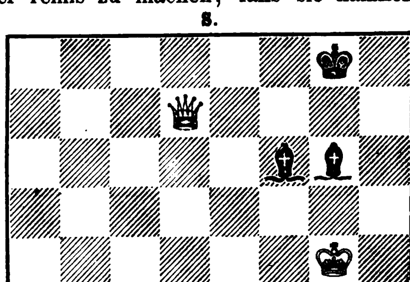
w.

w.	s.	w.	s.
1) Lc8 – f5	1) Kd1—e2	8) Lf5—d3	8) Kd1—e1
2) Ke8 – e7	2) Ke2—f3	9) Ld3—c2	9) Ke1—f1
3) Ke7 – f6	3) Kf3 - e2	10) Lf4—d2	10) K f1—g1
4) Ld6—f4	4) Ke2—f3	11) Kf3 – g3	11) Kg1 – h1
5) Kf6—g5	5) Kf3 – e2	12) Lc2 - d3	12) Kh1—g1
6) Kg5 – g4	6) Ke2 – e1	13) Ld2—e3 +	13) Kg1—h1
7) Kg4—f3	7) Ke1 – d1	14) Ld3—e4 +	Matt.

Man sieht daraus, wie man zu operiren hat, indem man den eigenen König heranbringt, und den feindlichen König immer mehr einschränkt.

Gegen die Dame vermögen 2 Läufer öfter remis zu machen, falls sie nämlich neben ihrem Könige stehen (sei es in der Mitte oder mehr in der Ecke des Brets), doch müssen sie dann gut geführt werden, und nicht sowohl zur Deckung von Schachs der Dame (was alsbald die Folge hätte, dass sich ein Läufer vom Könige entfernen müsste und verloren ginge), sondern vielmehr zur Abwehr des feindlichen Königs gebraucht werden. Z. B. in nebenstehender Stellung:

s.

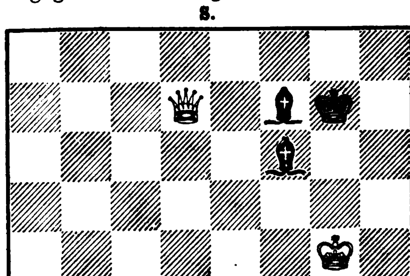


w.	s.
1) Dd7—e6 +	1) Kg8—g7
2) Kg4—f4	2) Lg6—h7
3) De6 – d7 +	3) Kg7 – g8
4) Dd7—e8 +	4) Kg8—g7
5) K f4—g4	5) Lh7—g6
6) De8 – e6	6) Lg6—h7
7) De6—d7 +	7) Kg7—g6
8) Dd7—e8 +	8) Kg6 – g7
9) Kg4—h5	9) Lh7—f5
10) De8—a4	10) L f5—g6 +

Remis.

In nachstehender Stellung müsste dagegen die Dame gewinnen:

s.



W.	S.
1) Kg4—f5	1) Lf6—c3
2) Dd7—c7	2) Lc3—d2
3) Dc7—g3 +	3) Kg7—h7
4) Kf5—f6 und gewinnt.	

Oder:

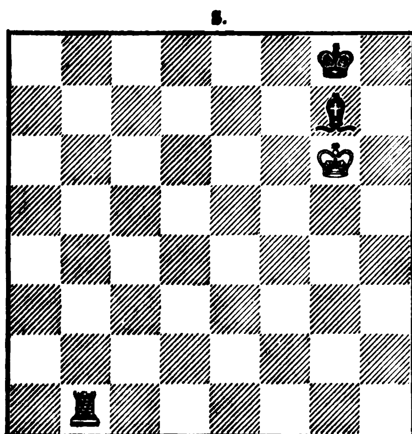
1) Kg4—f5	1) Lf6—c3
2) Dd7—c7	2) Lc3—a1
3) Dc7—a7	3) La1—b2
4) Da7—b6	4) Lb2—a3
5) Db6—d4 +	5) Kg7—f8
6) Dd4—h8 +	6) Kf8—e7
7) Dh8—e5 +	7) Ke7—f8
8) Kf5—f6	8) Lf7—e8
9) De5—c7	9) Le8—h5 *)
10) Dc7—g7 +	10) Kf8—e8
11) Dg7—h8 + und gewinnt.	

*) Oder:

W.	S.
	9) La3—b2 +
10) Kf6 - e6	10) Lb2—a3
11) Dc7—h7	11) La3—b2
12) Dh7—e7 +	Verloren.

Läufer und Thurm machen remis gegen die Dame. Gegen den Thurm macht der einzelne Läufer im allgemeinen remis. Am sichersten, wenn der vertheidigende König in einer Ecke nicht von der Farbe des Läufers steht (welches Feld er nur mit den benachbarten beiden Randfeldern zu vertauschen braucht) und nöthigenfalls das Schach mit dem Läufer neben dem Könige decken kann, um Patt zu erwirken. Stände aber der König auf einem andern Randfelde, so hüte man sich, den Läufer zur Deckung des Schachs zu verwenden, sondern benutze ihn bloss um den feindlichen König zu verhindern, sich nicht dem am Rande befindlichen eigenen Könige gegenüber zu stellen. In nebenstehender Stellung verliert Schwarz.

S.

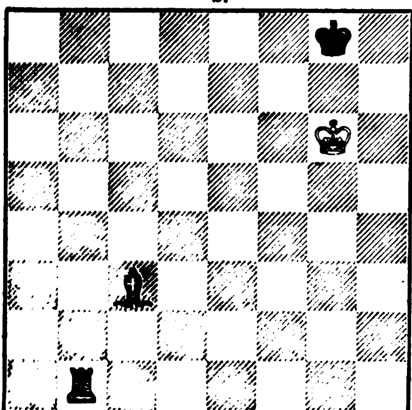


W.

1)	1) Lg7—e5
2) Tb1—e1	2) Le5—d6
3) Te1 - e8 +	3) Ld6—f8
4) Te8—d8	4) Kg8—h8
5) Td8—f8 +	Matt.

In dieser Stellung ist dagegen das Spiel remis, wenn Schwarz am Zuge.

S.



W.

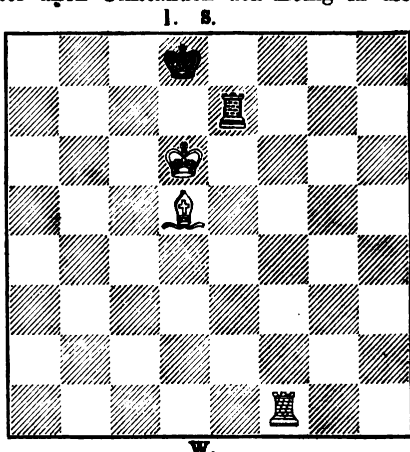
W.	S.
1)	1) Kg8—f8
2) Tb1—c1	2) Lc3—d4
3) Tc1—d1	3) Ld4—c3

u. s. w.

Offenbar verhindert der schwarze Läufer den weissen König sich dem schwarzen Könige gegenüber zu stellen.

Thurm und Läufer gewinnen gegen den Thurm allein nur in diesem besonders ungünstigen Stellungen. Die vielfachsten Untersuchungen haben zu der Ueberzeugung geführt, dass es nicht möglich ist, unter allen Umständen den König in die passende Stellung zu zwingen, wo er das Matt nicht mehr vermeiden kann. Indess muss der schwächere Theil durchaus richtig ziehen, und da leicht ein Versehen dabei möglich, so ergiebt sich daraus im praktischen Spiele manchmal die Gelegenheit, das Matt zu erwirken. Um das Matt zu erzwingen, ist es nothwendig, dass sich die Könige gegenüber (in Opposition) stehen, wobei der Läufer dazu gebraucht wird, das Schach vom feindlichen Thurme hinter dem Könige zu decken.

1. S.



W.

In folgenden 3 Stellungen z. B. ist das Matt nachgewiesen, wie aus folgenden Spielweisen erhellt, welche zum Muster dienen mögen:

W.	S.
1) Tf1—f8 +	1) Te7—e8
2) Tf8—f7	2) Te8—e2

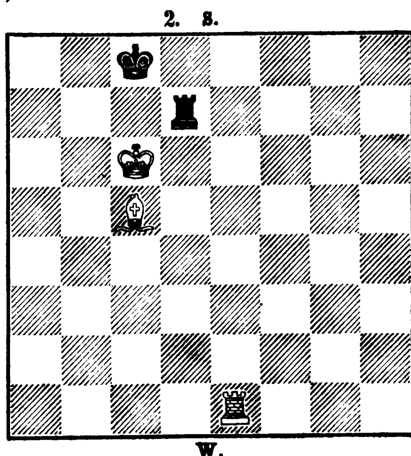
(Der schwarze Thurm soll gezwungen werden auf e1 oder e3 zu gehen.)

W.	S.
3) Tf7—g7	3) Te2—e1
4) Tg7—b7	4) Te1—c1
5) Ld5—b3	5) Kd8—c8 *)
6) Tb7—b4	6) Kc8—d8
7) Tb4—f4	7) Tc1—e1
8) Lb3—a4	8) Kd8—c8
9) La4—c6	9) Te1—d1 +
10) Lc6—d5	10) Kc8—b8
11) Tf4—a4 +	Verloren.

*) Oder.

W.	S.
	5) Tc1—c3
6) Lb3—e6	6) Tc3—d3 +
7) Le6—d5	7) Td3—c3
8) Tb7—d7 +	8) Kd8—c8
9) Td7—f7	9) Kc8—b8
10) Tf7—b7 +	10) Kb8—c8
11) Tb7—b4	11) Kc8—d8
12) Ld5—c4	12) Kd8—c8
13) Lc4—e6 +	Verloren.

2. S.



W.

W.	S.
1) Te1—e8 +	1) Td7—d8
2) Te8—e7	2) Td8—g8 *
3) Te7—a7	3) Kc8—b8
4) Ta7—b7 +	4) Kb8—a8
5) Lc5—d6	5) Tg8—c8 +
6) Ld6—c7	6) Tc8—g8
7) Tb7—b1	7) Tg8—g6 +
8) Lc7—d6	8) Tg6—g7
9) Tb1—e1	9) Tg7—b7
10) Te1—e8 +	10) Ka8—a7
11) Ld6—c5 +	Verloren.

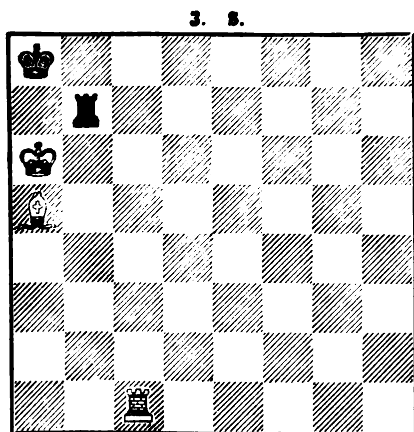
* Oder:

W.	S.
	2) Td8—d2
3) Te7—f7	3) Td2—d8**
4) Lc5—e7	4) Td8—g8
5) Tf7—f5	5) Kc8—b8
6) Le7—d6 +	6) Kb8—c8
7) Tf5—b5	Verloren.

**) Oder:

W.	S.
	3) Td2—d1
4) Tf7—a7	4) Td1—b1
5) Lc5—a3	5) Kc8—b8
6) Ta7—e7	6) Kb8—a8
7) Te7—e4	7) Tb1—b7
8) Te4—e5	8) Ka8—a7
9) Te5—a5 +	9) Ka7—b8
10) La3—d6 +	Verloren.

3. S.



W.

W.	S.
1) Tc1—f1	1) Tb7—a7 + *)
2) Ka6—b6	2) Ta7—b7 +
3) Kb6—c6	3) Tb7—b8
4) La5—b6	4) Tb8—b7
5) Lb6—c7	Verloren.

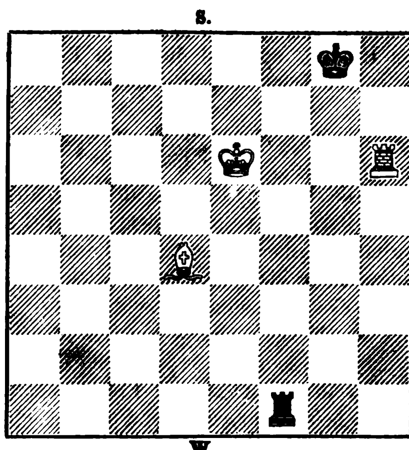
*) Oder:

W.	S.
	1) Tb7—b8
2) La5—c7	2) Tb8—e8
3) Lc7—d6	3) Te8—d8
4) L f1—f6	4) Td8—c8
5) Ka6—b6	5) Tc8—d8
6) T f6—g6	6) Td8—e8
7) Tg6—g4	Verloren.

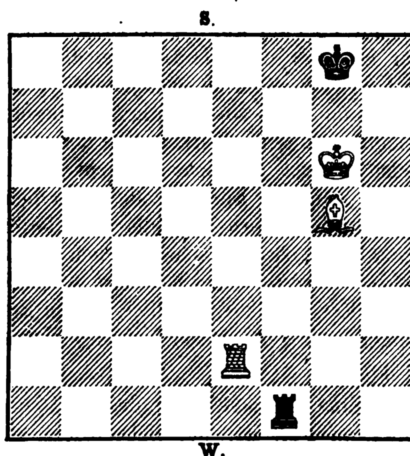
Oder:

W.	S.
1) Tc1—f1	1) Tb7—b2
2) T f1—f4	2) Tb2—b1
3) La5—b4	3) Ka8—b8
4) Ka6—b6	4) Kb8—c8
5) Kb6—c6	5) Tb1—d1
6) Lb4—d6	6) Td1—c1 +
7) Ld6—c5	7) Tc1—d1
8) Tf4—f8 +	8) Td1—d8
9) Tf8—f7	9) Td8—e8
10) Lc5—d6	10) Te8—d8
11) Tf7—a7 +	Verloren.

Allerdings giebt es noch verschiedene Züge, welche S. im Verlaufe des Spiels machen könnte, aber aus den angeführten Beispielen ersieht man, wie das Matt zu erzwingen ist.



Es lassen sich, betrachtet man z. B. gendes Diagramm, wo S., mag es ziehen s es wolle, unrettbar verloren ist, mancher- Stellungen denken, wo das Matt un- rmeidlich ist; aber die Schwierigkeit besteht rin, den König zur Einnahme einer so ngünstigen Position zu zwingen.



Nebenstehend ein Beispiel von Remisspiel, um wenigstens als Anleitung zu dienen, wie der schwächere Theil zu ziehen hat.

W.	S.
1) Te2—e8 +	1) Tf1—f8
2) Te8—e7	2) Tf8—f1
3) Te7—d7	3) Tf1—f2
4) Td7—c7	4) Tf2—f1
5) Lg5—f6	5) Tf1—g1 +
6) Kg6—f5	6) Tg1—g2
7) Lf6—e5	7) Tg2—a2
8) Tc7—g7 +	8) Kg8—f8
9) Tg7—d7	9) Kf8—g8
10) Kf5—f6	10) Ta2—a6 +
11) Le5—d6	11) Ta6—a1
12) Td7—g7 +	12) Tg8—h8
13) Tg7—g2	13) Ta1—f1 +
14) Kf6—g6	14) Kh8—g8
15) Ld6—c5	15) Tf1—f4
16) Tg2—g5	16) Tf4—h4
17) Kg6—f6	17) Kg8—h7
18) Lc5—e3	18) Th4—c4
19) Tg5—g7 +	19) Kh7—h8
20) Tg7—b7	20) Kh8—g8

(Zöge S. Tc4—c6+, so würde er verlieren.)

W.	S.
21) Tb7—b8 +	21) Kg8—h7
22) Tb8—b6	22) Tc4—c7
23) Le3—d4	23) Tc7—f7 +

Remis.

Um also kurz das Resultat zusammenzufassen: aus den mannigfachsten Untersuchungen geht hervor, dass die stärkere Partei gewinnen kann, wenn sich die Könige

auf den Mittel- und Thurmreihen gegenüber stehen (der Vertheidigende natürlich am Rande), während dieselben Bedingungen bei den Springerlinien nicht genügen.

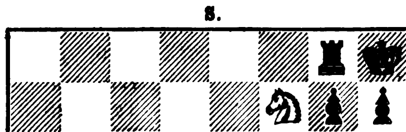
Der Läufer stellt gleichsam den Scharfschützen vor.

Der Springer.

Die Springer (von denen in der ursprünglichen Aufstellung der Königsspringer jeder Partei stets auf einem in der Farbe verschiedenen Felde steht als der Damenspringer) haben einen den Läufern gerade entgegengesetzten Gang, indem sie mit jedem Zuge die Farbe des Feldes wechseln, also von Weiss auf Schwarz, von Schwarz auf Weiss springen. Der Springer geht aber nicht auf ein benachbartes anderfarbiges Feld, sondern auf ein diesem zunächst befindliches, vor- und rückwärts, mögen eigene oder fremde Figuren dazwischen stehen, falls nur das zu besetzende Feld selbst von keiner Figur seiner eigenen Partei, sondern entweder von einer feindlichen Figur, die der Springer eben schlägt, eingenommen oder leer ist. Gesetzt also, ein Springer stände auf e4, also auf einem weissen Felde, so könnte er von hier aus auf folgende schwarze Felder springen: auf c3, auf c5, auf d2, auf d6, auf f2, auf f6, auf g3, auf g5. Also zusammen auf 8 Felder.*) Daraus ist ersichtlich, dass der Springer dazu da ist, die den andern Figuren fehlende Gangart zu ergänzen, und dass er, wenn auch nicht auf so weite Strecken hin drohend wie der Läufer, doch wiederum nicht so einseitig wie dieser, sondern vielmehr in den verschiedenartigsten Richtungen seine Wirksamkeit ausüben kann. Der Springer bildet die Reiterei im Schachheere. In einer Hinsicht stehen allerdings die Springer den Läufern nach, indem selbst 2 Springer den feindlichen König nicht erzwungen matt zu machen vermögen, sondern nur falls derselbe sich freiwillig auf das passende Eckfeld stellt. Sie können ihn nur patt machen. Befindet sich aber noch ein ziehbarer Bauer bei dem sich vertheidigenden Könige, so ist in mannigfachen Stellungen ein Matt möglich. Es giebt sogar Fälle, wo ein Springer das Matt erzwingt, falls der feindliche König noch einen Bauer hat, der ziehen muss. Diese Fälle werden beim Bauernspiel besprochen werden.

Eine besondere Art des Matt ist das erstickte Matt, welches der Springer gibt, im Fall der feindliche König dergestalt von seinen eigenen Figuren eingeengt ist, dass er nicht ziehen kann. Folgendes Diagramm gibt ein Bild davon:

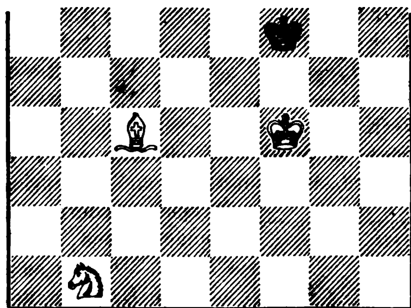
8.



Läufer und Springer machen erzwungen matt; doch ist dies Matt von allen Erzwungenen das Schwierigste, wie nächstfolgende Darstellung zeigt. Die Hauptsache besteht darin, den angreifenden König mit dem feindlichen in Opposition zu bringen, durch den Läufer wiederholt ein Tempo zu gewinnen, und den Springer in stereotyper Bewegung so zu führen, dass er dem feindlichen Könige diejenigen Felder abschneidet, welche der Läufer offen lässt. Das Matt erfolgt auf einem Eckfelde von der Farbe des Läufers, so dass dieser matt macht, oder auch auf dem Randfelde nebenan, wo dann der Springer das Matt erwirkt. Steht der feindliche

*) Anmerk. Rösselsprung nennt man das Kunststück, mit dem Springer alle Felder des Brets zu betreten, wobei er zuletzt auf die ursprüngliche Stelle, von wo er ausgegangen ist, zurückkehren mag.

König also in der Mitte des Brets, so kommt es darauf an ihn an den Rand zu drängen.



W.

W.	S.
1) Sb1—c3	1) Kf6—g6
2) Sc3—e4	2) Kg6—h6
3) Kf4—f5	3) Kh6—h7
4) Kf5—f6	4) Kh7—h8

(Geht der schw. König nach h6, so nimmt ihm der Läufer das Feld h5, und zwingt ihn nach dem Eckfelde zu gehen.)

W.	S.
5) Se4—d6	5) Kh8—h7
6) Sd6—f7	6) Kh7—g8
7) Lc4—d3	7) Kg8—f8
8) Ld3—h7	8) Kf8—e8
9) Sf7—e5	9) Ke8—f8*)
10) Se5—d7+	10) Kf8—e8
11) Kf6—e6	11) Ke8—d8
12) Ke6—d6	12) Kd8—e8

(Geht der schw. König nach c8, so erfolgt gleich 13) Sd7—c5.)

W.	S.
13) Lh7—g6+	13) Ke8—d8
14) Lg6—f7	14) Kd8—c8
15) Sd7—c5	15) Kc8—d8
16) Sc5—b7+	16) Kd8—c8
17) Kd6—c6	17) Kc8—b8
18) Kc6—b6	18) Kb8—c8
19) Lf7—e6+	19) Kc8—b8
20) Le6—d7	20) Kb8—a8
21) Sb7—c5	21) Ka8—b8
22) Sc5—a6+	23) Kb8—a8
23) Ld7—c6+	Matt.

(Verlängert man das Spiel um einige Züge, so kann man auch mit dem Springer Matt geben; nämlich:

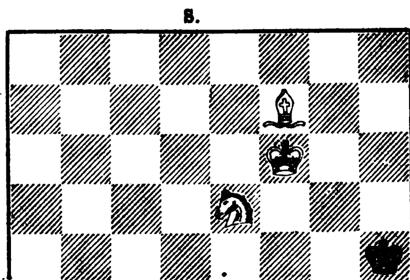
W.	S.
22) Ld7—e6	22) Kb8—a8
23) Le6—c8	23) Ka8—b8
24) Lc8—a6	24) Kb8—a8
25) La6—b7+	25) Ka8—b8
26) Sc5—a6+	Matt.

*) Oder:

W.	S.
	9) Ke8—d8
10) Kf6—e6	10) Kd8—c7
11) Se5—d7	11) Kc7—c6
12) Lh7—d3	12) Kc6—c7
13) Ld3—e4	13) Kc7—d8
14) Ke6—d6	14) Kd8—e8
15) Le4—d5	15) Ke8—d8
16) Ld5—f7	16) Kd8—c8
17) Sd7—c5	17) Kc8—d8
18) Sc5—b7+	18) Kd8—c8
19) Kd6—c6	19) Kc8—b8
20) Kc6—b6	20) Kb8—c8
21) Lf7—e6+	21) Kc8—b8
22) Le6—d7	22) Kb8—a8
23) Sb7—c5	23) Ka8—b8
24) Sc5—a6+	u. s. w.

In nebenstehender Stellung geschieht das Matt folgend:

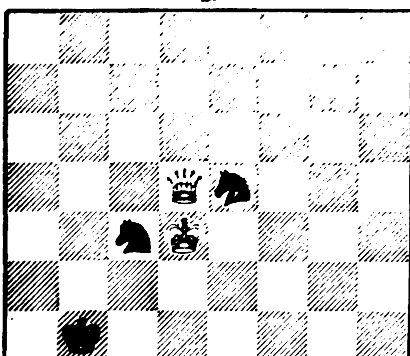
S.



1) Kf6—f5	1) Kh4—g3	8) Ke3—f4	8) Kg2—f1
2) Lf7—h5	2) Kg3—h4	9) Kf4—g3	9) Kf1—g1
3) Lh5—g4	3) Kh4—g3	10) Lg4—e2	10) Kg1—h1
4) Kf5—g5	4) Kg3—f2	11) Sd3—f2 +	11) Kh1—g1
5) Kg5—f4	5) Kf2—e1	12) Sf2—h3 +	12) Kg1—h1
6) Kf4—e3	6) Ke1—f1	13) Le2—f3 +	Matt.
7) Sc5—d3	7) Kf1—g2		

Zwei Springer können in gewissen Stellungen gegen die Dame remis machen. Als günstigere Stellung wird betrachtet, wenn die Springer sich einander nicht decken, sondern neben einander bei ihrem Könige stehen, und so sich frei bewegen können. Decken sie sich gegenseitig, so vermag die Dame zu gewinnen, wenn ihr König hineinschleichen und beide Springer fesseln kann, die Dame treibt den König von seinen Springern hinweg an den Rand, setzt ihn patt und erzwingt solcherweise Bewegung der Springer, welche verloren gehen.

S.



W.

Nebenstehend ein Beispiel:

W.	S.
1) Dd5—b7 +	1) Kb2—c2
2) Db7—b5	2) Kc2—d1
3) Db5—b3 +	3) Kd1—e2

(Falls Kd1—c1 antwortet W. mit 4) d4—c3.)

4) Db3—g3	4) Ke2—f1
5) Kd4—e4	5) Kf1—e2
6) Dg3—g2 +	6) Ke2—d1

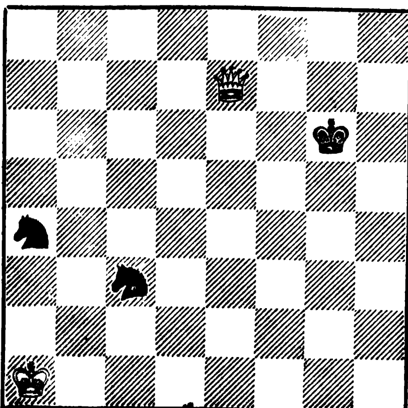
(Zöge S. den König nach e1 zurück, so folgte W. 7) Ke4—d4, der schw. König müsste darauf nach d1 rücken und die Dame zöge dann ebenso nach f2.)

W.	S.
7) Dg2—f2	7) Kd1—c1
8) Ke4—d4	8) Kc1—d1
9) Kd4—c3	9) S. muss nun einen Springer ziehen u. verliert.

Oder:

1) Db5—b7 +	1) Kb2—c1
2) Db7—g2	2) Kc1—d1
3) Dg2—f2	3) Kd1—c1
4) Kd4—c3	4) Kc1—b1
5) Df2—c2 +	5) Kb1—a1
6) Kc3—d4	Springer muss ziehen.*

S.



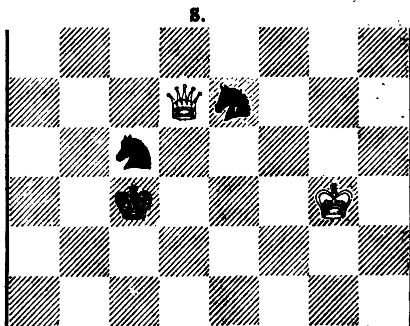
W.

Es lässt sich eine Stellung denken, wo der angreifende König in einer Ecke patt steht, der gegenseitige König aber von seinen Springern getrennt ist, und indem er von der Dame gleichfalls patt gesetzt wird, zuletzt genöthigt ist seinen Springer zu ziehen und zu verlieren.

Z. B. nebenstehende Stellung:

W	S.	W.	S
1) De7—f8	1) Kg6—g5	5) Df5—f4	5) Kg2—h3
2) Df8—f7	2) Kg5—g4	6) Df4—g5	6) Kh3—h2
3) Df7—f6	3) Kg4—g3	7) Dg5—g4	7) Kh2—h1
4) Df6—f5	4) Kg3—g2	8) Dg4—g3	Muss Springer ziehen.

S.



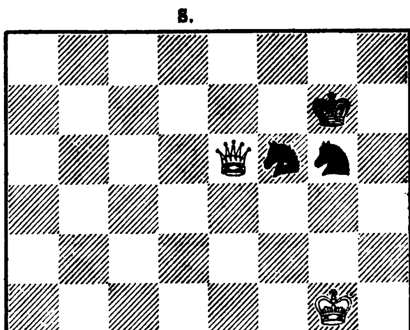
Befände sich dagegen der schw. König bei seinen Springern, so würde es der Dame nicht möglich sein ihn davon hinweg zu treiben, wenn auch der weisse König nicht vollständig patt stände.

In nebenstehender Stellung, wo sich beide Springer decken, ist doch nur ein Remis möglich:

W.	S.	W.	S.
1) Kg3—f4	1) Se5—d3 +	6) De1—h4 +	6) Kc4—c3
2) Kf4—f3	2) Sd3—b4	7) Dh4—f6 +	7) Sb3—d4 +
3) Dd5—d1	3) Sc4—d2 +	8) Ke2—f2	8) Sb4—d5
4) Kf3—e2	4) Sd2—b3		
5) Dd1—e1 +	5) Kc3—c4		

Remis.

S.



Stellungen, wie nebenfolgende, weisen auf Remis hin, da dem w. Könige das Herannahen verwehrt ist.

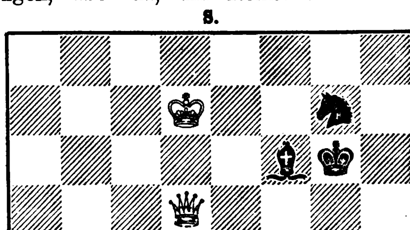
S.	W.
1) Kg3—f3	1) Sf6—h7
2) Kf3—g4	2) Sh7—f8
3) De6—d6	3) Kg7—f7
4) Dd6—d5 +	4) Kf7—g7

u. s. w.

Noch günstiger stände der schw. König bei seinen sich nicht deckenden Springern in der Mitte des Brets. Allerdings kommt es darauf an stets die richtigen Springerzüge zu thun, und da dabei leicht ein Versehen vorkommen kann, so wird im praktischen Spiel die Dame öfterer gewinnen, wo eigentlich das Spiel wahrscheinlich unentschieden gewesen wäre.

Ebenso eigenthümlich verhält es sich mit dem Matt von Dame gegen Springer und Läufer. Gewöhnlich gewinnt die Dame, indem sie eine Figur erobert. In einigen Stellungen indess ist das Matt nicht zu erzwingen, aber da, um Remis zu halten, ein sehr genaues Spiel der schwächern Partei nothwendig, so schleicht sich zuweilen ein Fehler ein, wodurch die Dame gewinnt. Die Vertheidigung besteht darin, dem feindlichen Könige die Annäherung zu verwehren, die Figuren ungefesselt zu erhalten, und möglichst wenig vom Könige zu entfernen, wie in nebenfolgender Remisstellung gezeigt wird.

S.



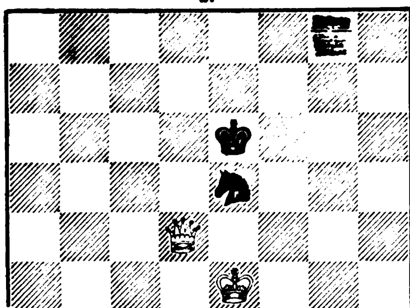
W.	S.
1) Dd5—g2 + (auf 1, Dd5—g8 zöge Schw. Lf6—g5 u. dann wieder nach f6 zurück.)	1) Kg6—f7
2) Dg2—g4	2) Lf6—e5
3) Dg4—c4 +	3) Kf7—g6
4) Dc4—e4 +	4) Kg6—f6
5) Kd7—c6	5) Sg7—f5 um dem feindl. Könige im nächsten Zuge die w. Felder abzuschneiden.
6) De4—f3	6) Kf6—e6
7) Df3—e4	7) Ke6—f6
8) Kc6—d5	8) Sf5—e7 +
9) Kd5—c4	9) Se7—f5
10) Kc4—d3	10) Sf5—d6
11) De4—d5	11) Kf6—f5
12) Kd3—e3	12) Kf5—f6
13) Ke3—f3	13) Sd6—f5
14) Dd5—c6 +	14) Sf5—d6
15) Kf3—g4	15) Kf6—e6

u. s. w.

Die Stellung der Schwarzen ist wiederum der im Anfange ähnlich.

Gegen einen einzelnen Springer oder Läufer gewinnt die Dame sehr leicht. Ein Beispiel sei hier mit dem Springer gegeben:

s.

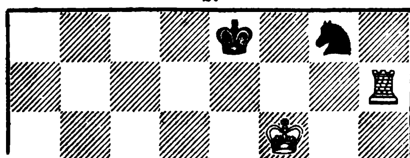


1) Ke3—e4 / Se5—g6	2) Dd4—b6 + / Ke6—f7	3) Ke4—f5 / Sg6—e7+
4) Kf5—g5 / Se7—d5	5) Db6—d6 / Sd5—e7	6) Dd6—f6 + / Kf7—e8
7) Df6—e6 / Ke8—d8	8) Kg5—f6 / Se7—c8	9) De6—c6 / Spr. verloren.

Springer und Thurm halten Remis gegen die Dame.

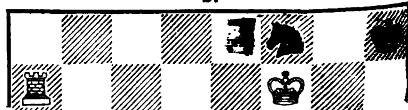
Der Springer macht gegen Thurm gewöhnlich remis, wenn er sich *noch bei* seinem Könige befindet. Z. B. in nachfolgender Stellung ist Weiss nicht im Stande zu gewinnen:

s.



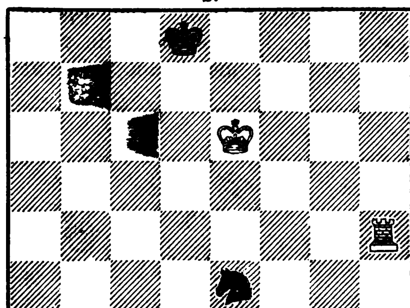
Doch giebt es auch Stellungen, wo der Springer verliert, z. B.:

s.



Steht dagegen der Springer von seinem Könige entfernt, so hält ihn der Thurm eingeschlossen und der König erobert ihn, wie nachfolgend gezeigt wird:

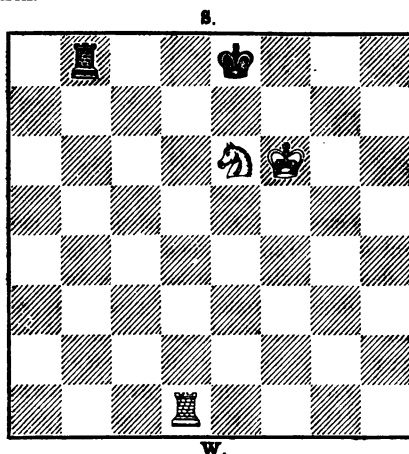
s.



W.	S.
1) Th4—e4	1) Se3—c2
2) Ke6—d6	2) Sc2—a3
3) Kd5—c5	3) Kd8—c7
4) Kc5—b4	4) Sa3—c2 +
5) Kb4—b3	Verloren.

Im Allgemeinen macht der einzelne Thurm gegen Thurm und Springer remis. In inigen Randstellungen indess vermögen Thurm und Springer gegen Thurm das Matt u erzwingen. Das Verfahren besteht hauptsächlich darin, mit dem Springer so zu iehen, dass er das vom feindlichen Thurm gegebene Schach neben dem Könige deckt, m den König in Opposition mit dem Andern zu bringen, also ähnlich wie bei Thurm nd Läufer gegen Thurm.

S.



W.

W.	S.	W.	S.
1) Se6—g7 +	1) Ke8—f8	8) Td6—c6	8) Te8—a8
2) Td1—d7	2) Tb8—b6 +	9) Se6—g5	9) Kg8—f8
3) Sg7—e6 +	3) Tf8—g8	10) Tc6—e6	10) Ta8—b8
4) Td7—e7	4) Tb6—a6	11) Sg5—h7 +	11) Kf8—g8
5) Kf6—g6	5) Ta6—a8	12) Te6—e7	12) Tb8—b6 +
6) Te7—d7	6) Ta8—b8	13) Sh7—f6 +	Verloren.
7) Td7—d6	7) Tb8—e8		

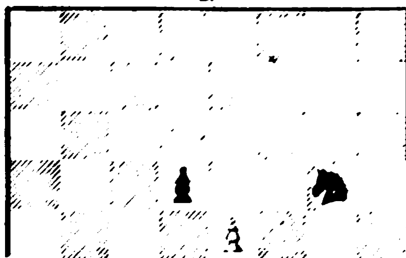
Wenn der schwarze König auf den Feldern des Läufers, Springers, Thurmes steht ist das Matt verhältnissmässig am leichtesten. Auf den Feldern des Königs und der Dame ist es viel schwieriger, und ein Erzwingen des Matts im Allgemeinen ist überhaupt, ausser auf besonderen ungünstigen Randstellungen, wie gesagt, nicht nachweisbar. Auch kommen alle diese schweren Matts äusserst selten vor. Gewöhnlich sind noch Bauern vorhanden, welche das Spiel entscheiden. Von diesen soll jetzt, nachdem wir den Gang der Offiziere haben kennen lernen, die Rede sein.

Die Bauern.

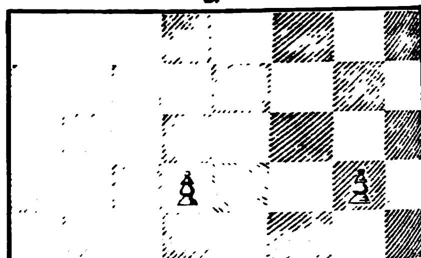
Der Bauer geht nur gerade aus, und von seiner ursprünglichen Stellung beliebig 1 oder 2 Felder, nachher stets bloss ein Feld; natürlich müssen die zu überschreitenden und zu besetzenden Felder leer sein, oder eben durch Schlagen des Bauers leer werden. Der Bauer ist die einzige Figur, welche nicht rückwärts zu ziehen vermag, sondern immer nur vorwärts in's Treffen hinein, in der Feinde dichtes Gewühl, und zugleich die einzige Figur, welche anders schlägt als sie zieht. Er schlägt nämlich schräg, ein Feld vorwärts, nach jeder Seite. Ein Bauer, der z. B. auf e2 steht, kann nur nach e3 oder e4 beim ersten Zuge, und später nach e5, e6, e7 u. e8 ziehen. Schlagen kann er eine z. B. auf der f oder d Linie befindliche Figur, indem er sich an deren Stelle setzt. Steht z. B. der Bauer auf e4 und feindliche Figuren auf f5 u. d5,

so kann der Bauer eine von ihnen nehmen. und selbst auf f5 oder d5 rücken. Ein Bauer auf f4 z. B. könnte eine auf e5 od. g5 stehende feindliche Figur schlagen.

Vor dem Schlagen:



Nach dem Schlagen:



Durch diese schräge Weise des Schlagens ist es möglich, dass ein Bauer, welcher sonst stets nur auf seiner Linie ziehen darf, im Laufe des Spiels auf eine ganz andere geräth. Aus dem Gesagten geht auch hervor, dass der Bauer dem feindlichen Könige nur schräg, in der Richtung wie er schlägt, Schach bieten kann, also z. B. ein Bauer auf e4 nur wenn der feindliche König auf d5 oder f5 sich befindet.

Zieht ein Bauer von seiner ursprünglichen Stellung aus 2 Schritte, so kann er von einem auf einem nebenan befindlichen Felde stehenden feindlichen Bauer, dessen Bereich er dabei passirt, im nächsten Zuge geschlagen werden. Also z. B. ein Bauer, der auf e2 steht und nach e4 zieht, kann von einem feindlichen auf d4 oder f4 stehenden Bauer dergestalt geschlagen werden, dass der schlagende Bauer im nächsten Zuge sich auf e3 stellt. (In Italien hingegen darf der vorbeipassirende Bauer nicht geschlagen werden). Es steht natürlich im Belieben des Spielers, ob er schlagen oder den Bauer passiren lassen will.

Ein anderes wichtiges Gesetz, das eben dem Bauernspiel die höchste Bedeutung verleiht, ist folgendes: Jeder Bauer, der auf die letzte Reihe des Brets, auf welcher ursprünglich des Gegners Offiziere standen, gelangt, wird nach beliebiger Wahl des Spielers sogleich *irgend* ein Offizier, mag auch der verlangte Offizier noch im Spiele vorhanden sein. Nur kann ein auf ein weisses 8tes Feld gelangender Bauer natürlich nur ein weisser Läufer, ein schwarzes 8tes Feld erreichender Bauer nur ein schwarzer Läufer werden. Gewöhnlich lässt man sich aber natürlich eine Zweite Dame geben, da dies der mächtigste Offizier ist. Es können aber ausnahmsweise Fälle vorkommen, wo man in der Bedrängniss des Augenblicks statt einer Dame sich einen Springer geben lassen muss, weil eine Dame nichts nützen würde. —

Also jeder der weissen Bauern, welche ursprünglich auf den Feldern a2—h2 stehen, wird zum Offizier, sobald er auf eines der Randfelder von a8—h8 gelangt ist. Anderseits wird jeder schwarze Bauer von a7—h7 Offizier, sobald er auf eines der Randfelder von a1—h1 vorgerückt ist.

Der Bauer ist in seinem Gange die beschränkteste Figur; er bildet das gemeine Fussvolk, obgleich jeder Bauer den Marschallstab in sich trägt, da er ja möglicherweise Dame werden, also den höchsten Rang erreichen kann. Dennoch hängt von der guten Führung der Bauern grossentheils der Gewinn der Partie ab. Sie sind es, die das Gefecht eröffnen, an ihre günstige Stellung knüpft sich die Entwicklung der Macht der Offiziere. Als die geringsten Figuren sind sie auch diejenigen, welche am ersten behufs Ausführung eines grossen Angriffsplans geopfert werden können, obgleich, und das vergesse der Lernende niemals, der Mehrbesitz eines Bauern in geschickter Hand meist das Spiel entscheidet und derjenige, welcher die Bauern nur

als Kanonenfutter betrachtet, nie ein guter Spieler werden wird. Namentlich ist ein Freibauer von höchster Wichtigkeit, d. h. ein Bauer, der auf seinem Wege zur Dame (also auf die Offiziersreihe des Feindes) von keinem gegnerischen Bauer aufgehalten oder geschlagen werden kann. Steht z. B. ein Bauer auf e4, so heisst er Freibauer, wenn auf den Feldern e5, e6, e7, d5, d6, d7, f5, f6, f7 kein feindlicher Bauer sich befindet.

Doppelbauern heissen 2 Bauern, die durch das Schlagen auf ein und derselben Verticallinie über einander stehen, z. B. 2 Bauern, die auf e2 und e5 stehen. Sie gelten im Allgemeinen für schwächer als verbundene Bauern, die sich gegenseitig unterstützen, z. B. 3 Bauern auf f3, g4, h5.

Die Bauern des Königs und der Dame gelten, weil sie dazu bestimmt sind, den Mittelpunkt einzunehmen und meist zuerst bewegt werden, als die wichtigsten, und man hält es im Allgemeinen für vortheilhaft, falls diese beiden Bauern gegen feindliche getauscht werden, sie durch die entsprechenden Läuferbauern ersetzen zu können.

Die Kenntniss vom Bauernspiel, sowohl der Bauern allein als in Verbindung mit Offizieren, bildet die eigentliche Theorie vom Endspiel, welche naturgemäss den Schluss eines Lehrbuchs bildet. Ohne Gewandtheit in diesem Theile der Kunst ist es nicht möglich eine Partie gut zu Ende zu führen, sondern der vorher vielleicht errungene Vortheil geht rettungslos gegen einen im Endspiel erfahrenen Gegner verloren.

Nach dem bis jetzt Vorgetragenen wird man sich eine allgemeine Vorstellung von dem Werthe der Figuren gegen einander machen können.

Der König hat im Anfange des Spiels nur einen untergeordneten Werth, da er bloss als zu vertheidigende Figur in Betracht kommt, und nicht selbst in den Kampf hinaus treten kann, ohne die grösste Gefahr zu laufen. Aber am Ende der Partie, wo die meisten Offiziere abgetauscht sind, und das eigentliche Bauernspiel entscheidet, zeigt sich der König in seiner ganzen Kraft, indem er nicht nur schützend für seine Bauern auftritt; und sie zur Dame führt, sondern raubend unter denen des Gegners einherschreitet und sich dem feindlichen Könige, ihn einengend, gerade gegenüber stellt. Erst sich vorsichtig hinter dem Schutze seines Kriegsheeres haltend, wagt er sich nun weit hinaus bis in die äusserste Reihe des feindlichen Lagers.

Die Dame hat im Allgemeinen den Werth von 2 Thürmen oder 3 leichten Offizieren.

Den Thurm rechnet man gleich einem leichten Offizier und 2 Bauern.

Thurm und 2 Bauern gelten gleich 2 leichten Offizieren.

Läufer und Springer gelten als gleich.

Drei Bauern schätzt man gleich einem leichten Offizier.

Von den Spieleröffnungen.

Den König matt machen, den König, der so wohlverschanzt, von so vielen Offizieren umgeben, von dem Vorwall von Bauern geschützt ist! — Freilich, nur in Spielen von Anfängern kommen Matts von wenigen Zügen vor. (Das kürzeste ist in 2 Zügen: 1) f2 f3—e7 e5 2) g2 g4—Dd8 h4 +). Denn wer gegen einen geübten Spieler geradezu darauf ausgehen wollte, würde sich in vergeblichen Angriffen erschöpfen, und mit seinen Figuren zurückgetrieben, sich selbst die ganze Wucht des feindlichen Angriffs zuziehen. Bei beiderseitigem starken Spiele dreht sich die Entscheidung meist nur um die Einnahme einer bessern Stellung, oder um den Mehrbesitz eines zur Dame zu führenden Bauers. Hier wird mit aller Kraft und Kunst gerungen, bis, falls der Kampf nicht unentschieden bleibt, eine gut durchgeführte Combination, begünstigt vielleicht durch einen schwachen Zug des Gegners, den Sieg für die eine Partei entscheidet. Denn der starke Spieler weiss auch den geringsten günstigen Moment für sich auszubeuten, aus dem kleinsten augenblicklichen Nachlass in der Berechnungskraft seines Gegners einen Vortheil für sich zu entwickeln. Daraus schon erhellt, dass bei starken Spielern der Gewinn (abgesehen von offenbaren Fehlern, die selbst bei Meistern vorkommen, und von der Art der gewählten Eröffnung) meist von augenblicklicher günstigerer Disposition des einen Spielers über den Andern abhängt, und dass es keine Spieler geben kann, wie manchmal Laien sich einbilden, die gegen jeden Andern stets zu gewinnen vermöchten. Dazu ist das Schachspiel viel zu tief. Freilich, wo der Unterschied in der Kraft eine wirkliche Vorgabe mit Erfolg gestattet, da darf der Stärkere wohl sicher auf Gewinn rechnen.

Wie im Kriege heisst es auch im Schachspiel, welches das Abbild von jenem ist, Raum und Zeit gewinnen. Einen gewissen Vortheil giebt allerdings der Anzug (so heisst der Zug des ersten Spielers im Gegensatze zum Nachzuge, d. h. dem Zuge des zweiten Spielers). Zweck der Theorie von den Eröffnungen ist es eben zu lehren, wie der Anziehende am besten angreift, der Nachziehende am besten sich vertheidigt, und so eine vernunftgemässe Grundlage für die Partie hergestellt wird.

Um die Offiziere herauszufördern, ist es nothwendig zuerst die Bauern zu ziehen. Zwar könnte man auch mit dem Herausziehen der Springer beginnen; aber darauf müsste doch die Bewegung der Bauern folgen. — Es ist schon erwähnt worden, dass die Bauern des Centrums die höchste Bedeutung in Anspruch nehmen. Auch darin überwiegen sie die anderen, dass durch ihren Aufzug die rascheste Entwicklung der dahinter stehenden Offiziere bewirkt wird. Durch den Auszug: Königsbauer 2 Schritte werden sowohl für die Dame wie für den Königsläufer 4 Felder, und ausserdem für den Königsspringer noch ein drittes Feld frei. Von geringerer Folge ist schon der Anzug: Damenbauer 2 Schritte, weil er zwar dem Damenläufer gleichfalls 4 Felder und dem Damenspringer noch ein drittes Feld eröffnet, der Dame dagegen nur 2 Felder. Also wird die Eröffnung: Königsbauer 2 Schritt dem Zwecke am vollständigsten genügen, und werden wir diese zunächst untersuchen.

I. Spiele vom Königsbauer.

Weiss zieht 1) e2e4, um das Centrum zu beherrschen. Schwarz mag ihm iesen Vortheil nicht einräumen, sondern zieht gleichfalls 1) e7 e5.

Offenbar würde, wenn W. jetzt den Damenbauer (d2d4) zwei Schritte zöge, erselbe vom feindlichen Königsbauer geschlagen werden, worauf ihn W. mit der Dame (d1d4) zwar zurücknehmen könnte, aber keinen Vortheil davon hätte. Von Offizieren kann W. die Dame, den Königsläufer und den Königsspringer ziehen. Wohin soll aber die Dame gehen? — Auf e2 verstellt sie ihrem eigenen Läufer den Weg, auf f3 dem Königsspringer, und weiter heraus würde sie von jeder geringern feindlichen Figur angegriffen und zurückgetrieben werden. Also bleiben nur Läufer und Springer zu ziehen übrig, deren Züge nach einander zu betrachten sind. Also zuerst der Läuferzug.

Der Läufer auf e2 greift nichts an, auf d3 verstellt er das eigene Spiel, auf b5 würde er bald zurückgetrieben werden; dagegen steht er auf c4 sehr gut, wo er den feindlichen Königsläuferbauer (f7) angreift. Also:

W.
2) Lf1c4. Dadurch entsteht das

Läuferspiel.

1) e2e4 / e7e5 2) f1c4 / —

Schwarz kann nun verschiedene Züge thun. Es kann entweder die Züge des Gegners nachahmen, oder selbst zum Angriff schreiten. Nehmen wir zunächst den erstern Fall an. Also:

S.
2) Lf8c5.

W. hat nun verschiedene Fortsetzungen. Vorerst verfolgen wir den ursprünglichen Plan, die Bauern im Centrum neben einander zu stellen. Darum zieht:

W.
3) c2—c3, um nachher d2d4 vorzurücken.

S. kann nun auf verschiedene Weise dagegen operiren:

1) Er kann die fernere Nachahmung des Gegners versuchen. 2) Er kann durch den Damenspringer (b8c6) direkt dem Vorrücken des weissen Damenbauern entgegentreten. 3) Er kann die Dame auf e7 ziehen, um den später etwa bloss werdenden feindlichen Königsbauer zu rauben; oder die Dame auf f6, e5, h4 stellen, W. mit Matt oder Verlust bedrohend. 4) Er kann den Königsspringer auf das dritte Feld seines Läufers setzen (g1f3) den feindlichen Königsbauer angreifend. 5) Er kann, dem Gegner zuvorkommend, seinen eigenen Damenbauer 2 Schritte ziehen (d7d5), ihn opfernd, wodurch ein eigenes Spiel entsteht. Mit allen diesen Methoden werden wir es versuchen, mit dem Rohesten, mit der Nachahmung der weissen Züge durch Schwarz beginnend. Also:

S.
3) c7—c6.

W. lässt sich dadurch in Verfolgung seines Plans nicht aufhalten.

W.
4) d2d4.

Schlägt nun Schwarz den Bauer so entsteht folgendes Spiel:

W.	S.
	4) e5d4
5) Lc4f7 +	5) Ke8f7
6) Dd1h5 +	6) g7g6
7) Dh5e5	7) d4c3
8) Sb1c3	8) d7d6
9) De5d4	9) Dd8f6
10) Dd4d3	

(W. tauscht die Dame nicht, weil er sie für fernere Angriffe benutzen will.)

W.	S.
	10) Sg8e7
11) Lc1e3	11) Th8d8
12) Le3d4	12) Df6g5

(Ginge die schwarze Dame auf f4, so griffe sie W. mit Sc3e2 an.)

W.	S.
13) Sg1f3	13) Dg5g2
14) Th1g1	14) Dg2h3
15) Sf3g5 + und erobert die Dame.	

Nimmt Schwarz im 4. Zuge den Bauer nicht, sondern zieht seinen Damenbauer gleichfalls 2 Schritte, so bildet sich folgende Fortsetzung:

W.	S.
1) e2e4	1) e7e5
2) Lf1c4	2) Lf8c5
3) c2c3	3) c7c6
4) d2d4	4) d7d5
5) d4e5	5) d5c4
6) Dd1d8 +	6) Ke8d8

(W. tauscht die Dame um den schwarzen König um die Rochade, und in unsichere Lage zu bringen.)

W.	S.
7) S b1a3	7) Lc8e6
8) Sg1f3	8) Sb8d7
9) Lc1e3	9) h7h6

(Um zu verhindern, dass der weisse Springer nach g5 kommt, da der Läufer auf e6 den Bauer c4 schützt.)

W.	S.
10) Sf3d2	10) Sg8f6
11) f2f3	11) b7b5
12) c5b6	12) Sd7b6
13) Le3b6	13) a7b6
14) Sd2c4	14) Sf6d7
15) 0—0—0.	hat 1 Bauer weniger.

Also ist die Nachahmung der Züge von W. für S. schädlich.

Untersuchen wir nun den 2. Fall, nämlich wenn S. im 3. Zuge den Damenspringer in Bewegung setzt.

W.	S.
1) e2e4	1) e7e5
2) Lf1c4	2) Lf8c5
3) c2c3	3) Sb8c6
4) d2d4	4) e5d4
5) Lc4f7 +	5) Ke8f7
6) Dd1h5 +	6) g7g6
7) Dh5c5	Verlust d. Rochade.

4) d2d4	5) S g1e2	6) D d1d3	7) f2f4	8) e4e5	9) L c4b3	10) c3d4	11) S b1c3
Lc5b6	S g8f6	0—0	e5d4	d7d5	S f6e4	f7f5	L c8e6

Steht gleich; aber W. hat einen Freibauer. Also auch dieser Zug ist für S. nicht günstig.

Schreiten wir nun weiter, zum 3. Fall: Schwarz zöge im 3. Zuge seine Dame.

W.	S.
1) e2e4	1) e7e5
2) Lf1c4	2) Lf8c5
3) c2c3	3) Dd8e7
4) Sg1f3	4) d7d6 [1])
5) 0-0	5) Lc8e6

W. wird das Centrum einnehmen.

Oder:

W.	S.
1) e2e4	1) e7e5
2) Lf1c4	2) Lf8c5
3) c2c3	3) Dd8 f6

(Hier verstellt die Dame ihrem Königsspringer den Ausgang.)

---

[1]) Schlecht wäre folgendes Spiel für Schwarz:

S.	W.	S.	W.	S.	W.
4) Lc5f2 +	5) Ke1f2	5) Dd7c5 +	6) d2d4	6) Dc5c4	7) Sf3e5 und steht entwickelter.

W.	S.	W.
4) Sg1f3	4) Sb8c6	7) c4d3 (um, falls c7c6 erfolgt, c3c4 zu ziehen, und den angegriffenen Bauer zu ersetzen.) S. steht beengter.
5) d2d4	5) Lc5b6 [1])	
6) d4d5	6) Sc6e7	

Oder:

W.	S.	W.	S.
1) e2e4	1) e7e5	4) Dd1f3	4) Dg5g6
2) Lf1c4	2) Lf8c5	5) Sg1e2	5) d7d6
3) c2c3	3) Dd8g5	6) d2d4 und hat das Centrum.	

Veränderung:

4) Dd1f3	5) Sg1e2	6) d2d4
Sg8f6	Dg5g6	

Oder:

1) e2e4	2) Lf1c4	3) c2c3	4) Dd1e2	5) d2d4	6) e4e5	7) Sg1f3	8) c3d4 ∧
e7e5	Lf8c5	Dd8h4	Sg8f6	e5d4	Sf6g8	Dh4h5	

W.	S.	W.	S.
1) e2e4	1) e7e5	7) Sg1h3	7) d7d6
2) Lf1c4	2) Lf8c5	8) f2f3	8) Sg4e3
3) c2c3	3) Dd8h4	9) Lc1e3	9) Lc5e3
4) Dd1e2	4) Sg8f6	10) De2e3	10) Lc8h3
5) d2d3	5) Sf6g4	Steht gleich. W. kann an der Erlangung v. Mittelbauern nicht gehindert werden.	
6) g2g3	6) Dh4f6 [2])		

Ein lebhafteres Spiel und heftigen Angriff erlangt in letzterem Falle W. folgend:

W.	S.	W.	S.
1) e2e4	1) e7e5	8) Ke1d1	8) Df2f1 +
2) Lf1c4	2) Lf8c5	9) Kd1c2	9) Df1g2 +
3) c2c3	3) Dd8h4	10) Sg1e2	10) De2h1
4) Dd1e2	4) Sg8f6	11) Dg4g7	11) Th8f8
5) d2d3	5) Sf6g4	12) Lc1h6	12) Sb8c6
6) g2g3	6) Dh4f6	13) Dg7f6	13) Lc5e7
7) De2g4	7) Df6f2 +	14) f6f2 und steht besser.	

Wir kommen jetzt zum vierten Fall. Wenn S. nämlich im 3. Zuge den Königsspringer (Sg8f6) zieht. Dadurch entsteht für beide Theile ein gleiches Spiel. Deswegen ist in dieser Lage der Zug für S. der beste.

W.	S.	W.	S.
1) e2c4	1) e7e5	4) d2d4	4) e5d6
2) Lf1c4	2) Lf8c5	(Zöge S. statt e5d4: Lc5b6, so antwortet W. mit d4e5 u. auf Sf6e4 mit Dd1d5.)	
3) c2c3	3) Sg8f6		

---

[1]) Wenn S. statt dessen zöge 5) e5d4 so folgte:

W.	S.	W.	S.	W.
6) e4e5	6) D f6g6	8) Th1g1	8) Lc5b4 +	10) Lc4f7 + u. steht besser.
7) c3d4	7) Dg6g2	9) S b1c3	9) Dg2h3	

[2]) Schlecht wäre:

S.	W.	S.	W.	S.	W.
6) Lc5f2 +	7) De2f2	7) Sg4f2	8) g3h4	8) Sf2h1	9) Ke1f1 u. erobert d. Spr.

W.	S.	W.	S.
5) c3d4	5) Lc5b4 + [1])	8) e4d5	8) Sf6d5
6) Lc1d2	6) Lb4d2 +	=	
7) Sb1d2	7) d7d5		

Veränderung im 6. Zuge von Schwarz:

6) ... / Dd8e7   7) Dd1e2 [2]) / Sf6e4   8) Lc4f7 + / Ke8f7   9) De2c4 + / Lf7e8   10) Ld2b4 / Se4d6 +   11) Dc4… / =

W. kann auch im 5. Zuge statt den Bauer d4 sogleich wieder zu nehmen, seinen Königsbauer 1 Schritt vorrücken, wodurch folgendes lebhaftes Spiel entsteht:

1) e2e4 / e7e5   2) Lf1c4 / Lf8c5   3) c2c3 / Sg8f6   4) d2d4 / e5d4   5) e4e5 / d7d5   6) Lc4b3 / Sf6g8   7) c3d4 / Lc5b6   S. steht etwas beengter.

Veränderung im 6. Zuge von Schwarz:

6) Lc4b3 / Sf6e4   7) c3d4 / Dd8h4   8) Lc1e3 / Lc5b4+   9) Ke1f1 / c7c6   10) g2g3 / Lc8h3+   11) Sg1h3 / Dh4h3+   12) Kf1g1 / h7h6   =

Veränderung im 6. Zuge von Weiss:

6) e5f6 / d5c4   7) Dd1h5 [3]) / 0-0   8) Dh5c5 / Tf8e8+   9) Sg1e2 / d4d3   10) Lc1e3 / d3e2   11) Sb1d2 / Sb8c6   12) Dc5c4 / Dd8f6   13) Dc4e2 / =

W.	S.	W.	S.
1) e2e4	1) e7e5	6) Dd1e2	6) *d7d5*
2) Lf1c4	2) Lf8c5	7) e5d6	7) 0-0
3) c2c3	3) Sg8f6	8) d6c7	8) *Dd8e7*
4) d2d4	4) e5d4	9) De2e4 Λ	
5) e4e5	5) Sf6e4		

Veränderung im 5. Zuge von Schwarz:

W.	S.	W.	S.
5) e4e5	5) Dd8e7	9) Dg4h5 +	9) g7g6
6) c3d4	6) Lc5b4 +	10) Dh5h6	10) c7c6
7) Ke1f1	7) Sf6e4	11) f2f3	11) d7d5
8) Dd1g4	8) f7f5 [4])	12) Le4e2 [5])	

---

[1]) Auf Lc5b6 müsste W. seine Mittelbauern zu erhalten suchen: 5) ... / Lc5b6   6) Sb1c3 / 0-0   7) f2f3 / c7c6   8) Lc4b3 / d7d5   9) e4e5 / ...

[2]) Oder: 7) e4e5 / Sf6e4   8) Lc4d5 / =

[3]) Nicht so gut wäre für W. folgendes Spiel:
7) f6g7 / Th8g8   8) Dd1h5 / Dd8e7 +   9) Ke1d1 / Tg8g7   10) Sg1f3 / Sb8c6   11) Th1e1 / Lc8e6   12) Te1e6 / De7e6   13) Dh5c5 / b7…
14) Dc5b5 / Tg7g2   15) c3d4 / a7a6 Λ
Zieht S. statt dessen 10) d4d3 so folgt: 11) Th1e1 / Lc8e6   12) Sf3g5 / ... Λ
Zieht W. 8) Lc1h6, so antwortet S. mit Dd8f6.

[4]) Dieser Bauer kann wegen Se4f2 u. darauf folgendem Th8f8 nicht genommen werden.

[5]) S. verliert zwar den Springer, indess scheint S. durch 12) c6c5 einen überwiegenden Angriff zu bekommen, da wenn der Bauer den Springer auf e4 nimmt, S. mit f5 wieder nimmt, und der schwarze Königsthurm (h8f8) gefährlich wird. Darum möchte statt des Königszugs: 7) Ke1f1 das Vorsetzen des Läufers c1d2 zu empfehlen sein.

Nun bleibt uns noch der 5. Fall zu untersuchen, nämlich, wenn S., dem Gegner zuvorkommend, im 3. Zuge seinen eigenen Damenbauer 2 Schritte vorrückt, ihn opfernd. Dergleichen freiwillige Preisgebung eines Bauern in den ersten Zügen einer Partie, ohne scheinbare Aussicht ihn wieder zu erlangen, nennt man Gambit (vom italienischen gambetto: ein Bein stellen.) Der Opfernde rechnet darauf, im Fall der Andere den angebotenen Bauer nimmt, dafür einen starken Angriff zu bekommen. Dies ist auch hier der Fall, und W. muss sehr richtig spielen, wenn er dadurch nicht in Verlust gerathen will.

Folgendes ist für W. das richtige Verfahren:

W.	S.	W.	S.
1) e2e4	1) e7e5	5) Dd1f3	5) 0-0
2) Lf1c4	2) Lf8c5	6) d5c4	6) Lc8g4
3) c2c3	3) d7d5	7) Df3d3	
4) Lc4d5 [1])	4) Sg8f6	Bauer mehr.	

Veränderung auf den 5. Zug von Schwarz:

W.	S.	W.	S.
	5) Sf6d5	9) d2d4	9) e4d3
6) e4d5	6) f7f5	10) Dg3d3	10) c7c6
7) Sg1e2	7) e5e4	11) c3c4	
8) Df3g3	8) 0-0	Bauer mehr.	

Oder:

W.	S.	W.	S.
	5) Sf6d5	8) d2d4	8) e5d4
6) e4d5	6) 0-0	9) e2d4	9) f8e8+
7) Sg1e2	7) f7f5	10) d4e2 Bauer mehr.	

Ein übles Spiel würde dagegen W. sich zuziehen, wenn er im 5. Zuge die Dame statt nach f3 nach b3 zöge:

1) e2e4	2) Lf1c4	3) c2c3	4) Lc4d5	5) Dd1b3	6) Db3d5 [2])	7) e4d5
e7e5	Lf8c5	d7d5	Sg8f6	Sf6d5	Dd8d5	Lc8f5 ∧

Falls S. im 5. Zuge rochirt entwickeln sich eigenthümliche Verhältnisse:

W.	S.	W.	S.
5) Dd1b3	5) 0-0	9) d2d4	9) Sb8d7
6) Lb5d7	6) Lc8d7	10) Da8f8 +	10) Lc5f8
7) Db3b7	7) Dd8d3	11) f2f3	11) e5d4
8) Db7a8	8) Dd3a6	12) c3d4	12) Da6d3
		∧	

---

[1]) Auf e4d5 folgt Lc5f2+ und nachher Dd8h4+.

[2])

6) e4d5	2) g2g3	Oder: 6) e4d5	7) Db3a4+	8) Da4e4	9) De4e5+
Dd8g5	Dg5f6 ∧	Dd8g5	c8d7	Ld7f5	Le8d8

10) De5g3	11) Ke1d1	12) f2f3	Verloren.	Oder: 9) De4f3	10) Df3g3
Th8e8+	Dg5e7	Lc5g1		e5e4	Dg5g3 ∧

Veränderung im 8. Zuge von Schwarz:

W.	S.	W.	S.
	8) c7c6	12) d2d4	12) c5d4
9) Da8b7 [1])	9) Dd3e4 +	13) c3d4	13) Sg4h2
10) Sg1e2	10) De4g2	14) Sb1d2 ⋀	
11) Th1f1	11) Sf6g4		

Veränderung im 8. Zuge von Weiss:

W.	S.	W.	S.
5) Dd1b3	5) 0-0	9) b3f7	9) De7f7
6) Sg1f3	6) c7c6 [2])	10) Se5f7	10) Kg8f7
7) Ld5f7 +	7) Tf8f7	11) d2d4	
8) Sf3e5	8) Dd8e7	⋀	

Das eben analysirte Gambit heisst nach seinem Erfinder: das Lewis-Gambit.

Bisher hatten wir angenommen, dass W. den Plan verfolgt, mit seinen Bauern das Centrum zu besetzen. Statt c2c3 kann er aber im 3. Zuge den Versuch machen, einen lebhaften Angriff zu unternehmen.

Ein Beispiel davon liefert das Doppelgambit (von Mac Donnell gegen de la Bourdonnais gespielt):

1) e2e4 / e7e5   2) Lf1c4 / Lf8c5   3) b2b4 / c5b4   4) f2f4 / —

W. opfert hier also 2 Bauern um einen Angriff zu bekommen, indem er mit seinen Mittelbauern das Centrum beherrschen würde.

Das richtige Spiel von S. besteht in einem Gegenopfer, welches ihm aber unzweifelhaft das Uebergewicht verschafft:

W.	S.	W.	S.
4) f2f4	4) d7d5	10) Kg1h1	10) Lc8g4
5) e4d5	5) e5e4 [3])	11) Dd1e1	11) e4e3
6) Sg1e2	6) Sg8f6	12) d2e3	12) Lg4e2
7) 0-0	7) 0-0	13) Lc4e2	13) Sf6e4
8) Sb1c3	8) c7c6	14) Lc1b2	14) Dd8a5
9) d5c6	9) Sb8c6	Verloren.	

Oder:

W.	S.	W.	S.
4) f2f4	4) d7d5	7) c3b4	7) d5e4
5) c4d5	5) c7c6	8) f4e5	8) Dd8d4
6) c2c3	6) c6d5	9) Dd1c2	9) Lc8f5 ⋀

Statt im 3. Zuge b7b5 zu ziehen könnte W. Angriffe mit seiner Dame auf e2, f3, g5, h4 versuchen. Sie sind aber, wie alle zu frühe Bewegungen der Dame

---

[1]) 9) f2f3 / Sf6e4   10) f3e4 / Dd3e4 +   W. gewinnt.

[2]) Fehlerhaft. Das Richtige ist: 6) — / Sf6d5   7) Db3d5 / Dd8d5   8) e4d5 / e5e4 ⋀

[3]) Dadurch wird W. sehr eingeengt.

entweder nicht wirksam oder gar nachtheilig. Dieselben Züge haben wir als vom Nachziehenden bereits in Betracht gezogen.

Das Spiel: 1) e2e4/e7e6 2) Lf1c4/Lf8c5 3) Dd1e2/— kann S. mit 4) Sb8c6 oder Dd8e7 oder d7d6 beantworten. Zieht W. 4) f2f4 (Lopezgambit), so nimmt S. weder diesen Bauer noch den Springer g1. Bei richtigem Spiel von S. erlangt W. indess keine günstigen Erfolge.

Statt c2c3 kann W. im 3. Zuge vortheilhaft Sg1f3 ziehen. Antwortet darauf S.: Sb8c6, so ist das später zu besprechende Springerspiel hergestellt. Antwortet aber S. mit d7d6, so kann folgendes Spiel entstehen:

1) e2e4/e7e5 2) Lf1c4/Lf8c5 3) Sg1f3/—

W.	S.	W.	S.
3)	3) d7d6[1]	8) Sb1d2	8) d6d5
4) c2c3	4) Sg8f6	9) e4d5	9) Sf6d5
5) d2d4	5) e5d4	10) Dd1b3	10) c7c6
6) c3d4	6) Lc5b4+	11) 0-0	11) 0-0
7) Lc1d2	7) Lb4d2+	W. steht entwickelter.	

Ein anderer Angriff ist folgender: 1) e2e4/e7e5 2) Lf1c4/Lf8c5 3) f2f4/—

W.	S.	W.	S.	W.	S.
3)	3) Lc5g1	8) De2d1	8) d7d5	13) Dd1a4+	13) c7c6
4) Dd1h5	4) Dd8e7	9) c2c3	9) Sf6g4	14) Da4c4	14) Lc8h3
5) Th1g1	5) Sb8c6	10) g2g3	10) d5c4	15) Dc4d4	15) Ta8d8
6) d2d3	6) Sg8f6	11) c3d4	11) e5d4		∧
7) Dh5e2	7) Sc6d4	12) h2h3	12) Sg4f6		

Die vielfachen Angriffe denen der Nachziehende im Läuferspiel ausgesetzt ist, wenn er im 2. Zuge gleichfalls den Läufer zieht, haben Veranlassung gegeben, dass man statt dessen jetzt allgemein Schwarz den Königsspringer (g8f6) ziehen lässt. Dadurch greift S. seinerseits sogleich an, kommt dem Gegner zuvor, und das Resultat ist ein durchaus gleiches Spiel für S.

1) e2e4/e7e5 2) Lf1c4/Sg8f6

Die besten Gegenzüge von W. sind 3) Sb1c3, d2d3 und Sg1f3.

Durch die Züge: 3) Sb1c3/Lf8e5 4) Sg1f3/Sb8c6 wird das Spiel zum giuoco piano (Siehe Springerspiel), was eine gute Eröffnung für W. ist.

3) d2d3/Lf8c5 4) Sg1f3/d7d6 5) c2c3/00[2] =

W.	S.	W.	S.
3) d2d3	3) Lf8c5	8) De5e7+	8) Ke8e7
4) f2f4	4) d7d5	9) Sg1f3	9) Sf2h1
5) e4d5[3]	5) Sf6g4	10) d3d4	10) Lc5d6
6) Dd1e2	6) Sg4f2	11) Ke1f1	=
7) De2e5+	7) Dd8e7		

---

[1]) 3) —/Sg8f6 4) Sf3e5/Sf6e4 5) Lc4f7+/Ke8f8 6) Dd1f3/Lc5f2+ 7) e1e2/d7d6 8) Df3e4/d6e5 9) Th1f1 ∧/—

[2]) Auf Lc8g4 folgt Dd1b3 und W. gewinnt einen Bauer.

[3]) Lc4d5 gibt ein gleiches Spiel.

3) Sg1f3 4) d2d3 5) Sf3e5 6) d3c4[1]
Sf6e4 Se4d6 Sd6c4 =

3) Sg1f3 4) d2d3 5) Sf3e5 =
Sf6e4 Se4f6 d7d5

3) Sg1f3 4) Dd1e2 5) Sf3e5 6) 00 7) Lc4b3 8) d2d3
Sf6e4 d7d5 Lf8c5 00 Tf8e8 Se4f2 ∧

3) Sg1f3 4) Dd1e2 5) Sf3e5 6) d2d3 7) Ke1f1
Sf6e4 d7d5 Lf8c5 Lc5f2+ Lf2b6 ∧

3) d2d4 4) e4e5 5) Lc4b5+[2] 6) Lb5d7+ 7) Dd1d4 8) Dd4d5 9) Dd5d
e5d4 d7d5 Lc8d7 Sf6d7 Sb8c6 Sd7e5 Ta8

3) d2d4 4) d4e5 5) Lc4f7+ ∧
Sf6e4 Lf8c5

w.	s.	w.	s.
3) f2f4	3) d7d5	8) Sb1c3	8) Lc8e6
4) f4e5	4) Sf6e4	9) d2d3	9) Dc4c5
5) Dd1f3	5) Dd8h4+	10) Lc1g5	10) d5d4
6) g2g3	6) Se4g3	11) Df3c6+	11) Sb8c6
7) h2g3	7) Dh4c4		

Von den anderen Spielen welche S. im 2. Zuge versuchen kann, ist vorzügl das Gambit in der Rückhand erwähnenswerth. Nämlich:

1) e2e4 2) Lf1c4
e7e5 f7f5

S. will hier den Bauer seines Königsläufers opfern, um sich dadurch wenn in seine Intentionen eingeht, einen heftigen Angriff zu verschaffen, wie folge Beispiele darthuen:

w.	s.	w.	s.
3) Lc4g8	3) Th8g8	9) Dh3e3	9) Tg7f7
4) Dd1h5 +	4) g7g6	(W. tauscht die Dame nicht, die Vereinigung der feindli Bauern in der Mitte nicht zu fördern.)	
5) Dh5h7	5) Tg8g7		
6) Dh7h8	6) Dd8g5		
7) Dh8h3	7) f5e4	10) Sg1h3	10) d7d5
8) Sb1c3	8) Dg5f5	11) Sc3d5	11) Sb8c6
		12) c2c3	12) Lc8e6

w.	s.	w.	s.
3) Lc4g8	3) Th8g8	9) Dc7h7	9) Tg6g2
4) e4f5	4) d7d5	10) Dh7h5 +	10) Ke8d8
5) Dd1h5 +	5) g7g6	11) Dh5e2	11) Sc6d4
6) f5g6	6) Tg7g6	12) De2f1	12) Sd4c2
7) Dh5h7	7) Dd8f6	13) Ke1d1	13) Tg2f2
8) Dh7c7	8) Sb8c6	Verloren.	

w.	s.	w.	s.
3) e4f5	3) Sg8f6	7) Dd4e3 +	7) Ke8f7
4) d2d4	4) e5d4	8) Sg1e2	8) Lf8b4+
5) Dd1d4	5) d7d5	9) c2c3	9) Th8e8
6) Lc4d3	6) Sb8c6	10) De3g3	10) Lb4d6 ∧

---

[1]) Se5c4 würde die Entwickelung von S. befördern.

[2]) Schlechter wäre: 5) e5f6 6) f6g7 / d5c4 Lf8g7 ∧ Auf Lc4b3 folgt Sf6e4 u. S. hat das bessere Spiel.

Man sieht hieraus wiederum gleich beim Gambit von Lewis, wie gefährlich es wenn die Dame sich im feindlichen Heerlager verliert, und vieler Züge bedarf, zu ihren Kampfgenossen zurückzugelangen, während der Gegner seine Figuren ;wickelt.

Nähme W. im 3. Zuge bloss den Königsspringer (Lc4g8) um nachher 4) d2d3 m, so entstände daraus eine gleiche Partie; nur hätte sich W. darnach vor zu ihem Rochiren zu hüten, weil S. sich in einer Position befindet, von wo er, die itblössung von W. benutzend, nach jeder Seite hin einen starken Bauernangriff unternehmen vermag. Daher spielt W. lieber folgend:

d2d3	4) f2f4	5) Lc1f4	6) d3e4	7) e4e5	8) Dd1e2	9) Lf4e5	10) Sg1f3 ∧
Sg8f6	e5f4	f5e4	Dd8e7	d7d6	d6e5	c7c6	

d2d3	4) f2f4	5) Lc1f4	6) e4d5	7) Dd1e2+ ∧
Sg8f6	e5f4	d7d5	Sf6d5	d5e7

d2d3	4) f2f4	5) Sg1f3	6) d3e4	7) f4e5	8) Dd1f3	9) Df3b3	10) Lc1g5 ∧
Sg8f6	d7d6	f5e4	Lc8g4	Lg4f3	d6e5	Dd8c8	

) d2d3	4) f2f4	5) Sg1f3	6) 0-0	7) d3e4 ∧
Sg8f6	d7d6	e5f4	f5e4	

) Sg1f3	4) d2d4	5) d4e5	6) 0-0	7) Sb1c3	8) b2c3 ∧
Sb8c6	Sg8f6	Sf6e4	Lf8c5	Se4c3	

Eine andere nicht zu empfehlende Spielweise entsteht, wenn S. im 2. Zuge af Lf1c4 mit c7c6 antwortet.

1) e2e4	2) Lf1c4
e7e5	c7c6

Der stärkste Gegenzug ist Dd1e2, weil er das Spiel von S. lähmt.

W.	S.	W.	S.
3) Dd1e2	3) Sg8f6	8) g2g3	8) f4g3
4) f2f4	4) e5f4	9) Ld5f7 +	9) Ke8f7
5) e4e5	5) Sf6d5	10) De2f3	10) Kf7e8
6) d2d4	6) Lf8e7	11) h2g3	11) Lh4e7
7) Lc4d5	7) Le7h4+		

Veränderung im 4. Zuge von Schwarz:

4) f2f4	5) f4e5	6) Th1g1	7) e5d6	8) e4e5	9) d2d4 ∧
Lf8c5	Lc5g1	d7d5	0-0	Tf8e8	

W.	S.	W.	S.
4) f2f4	4) d7d6	9) 0-0	9) Tf8e8 [1]
5) f4e5	5) d6e5	10) Sf3g5	10) Te8e5
6) Sg1f3	6) Lf8d6	11) Sg5f7	11) Te5e2
7) d2d4	7) e5d4	12) Sf7d8+ ∧	
8) e4e5	8) 0-0		

Hiermit schliessen wir die Analyse des Läuferspiels. Gegenwärtig sind dessen Combinationen weniger in Ausübung als die des Springerspiels.

---

[1]) 9)	10) De2d3	11) Sf3g5	12) Lc4f7+	13) e5e6	14) Sg5h7 ∧
Ld6c5	Sf6g4	g7g6	Kg8g7	Sg4e3	

Springerspiel.

Dasselbe entsteht, wenn der Anziehende im 2. Zuge den Königsspringer auf das 3. Feld seines Läufers zieht.

1) e2e4 / e7e5 2) Sg1f3

S. kann nun versuchen seinen angegriffenen Königsbauer durch 2 Bauern zu decken, durch den Königsläuferbauer (f7f6) oder durch den Damenbauer (d7d6)

2) Sg1f3 / f7f6

Dieser Vertheidigungszug ist, weil er S. eine Blösse gibt, schlecht.

W.	S.	W.	S.
1) e2e4	1) e7e5	6) Lf1c4 +	6) Kf7g6
2) Sg1f3	2) f7f6	7) De5f5 +	7) Kg6h6
3) Sf3e5	3) f6e5	8) d2d4 +	8) g7g5
4) Dd1h5 + (g7g6 kostet den Thurm)	4) Ke8e7	9) h2h4	9) d7d5
5) Dh5e5 +	5) Ke7f7	10) Df5f7	Verloren.

Oder: 6) —— / d7d5 7) Lc4d5 / Kf7g6 8) h2h4 / h7h6 9) Ld5b7 / Verloren.

W.	S.	W.	S.
3) Sf3e5	3) Dd8e7	7) d2d4	7) Lc5b6
4) Se5f3	4) De7e4 +	8) Sb1c3	8) De4g6
5) Lf1e2	5) Lf8c5	9) Le2c4 ∧	
6) 0-0	6) Sg8e7		

Besser ist die Deckung durch den Bauer d7d6 (die **Philidorsche Vertheidigung**), obgleich dadurch im Anfange der Königsläufer von Schwarz eingeengt wird, was dem Spiel des Vertheidigenden ein gedrücktes Aussehn gibt.

1) e2e4 / e7e5 2) Sg1f3 / d7d6

3) d2d4 / e5d4 4) Dd1d4 / Lc8d7 [1]) 5) Lc1e3 / Sg8f6 6) Sb1c3 / Lf8e7 7) Lf1c4 / Sb8c6 8) Dd4d2 / Sc6e5 =

3) d2d4 / e5d4 4) Sf3d4 / d6d5 [2]) 5) e4d5 [3]) / Dd8d5 6) Dd1e2+ / Lc8e6 7) Sd4e6 [4]) / Dd5e6 8) De2e6+ / f7e6 9) Lf1c4 / e6e5 =

3) d2d4 / e5d4 4) Sf3d4 / d6d5 5) e4d5 / Dd8d5 6) Sb1c3 / Dd5d8 [5]) =

3) d2d4 / Sg8f6 4) Lc1g5 / e5d4 5) Dd1d4 / Lf8e7 6) Sb1c3 / 0-0 =

[1]) [illegible] wird von den Autoren nicht ganz günstig für S. ausgeführt.

[2]) 4) [illegible] 5) Sb1c3 / Lf8e7 6) Lf1d3 / 0-0 7) f2f4 [illegible]

[3]) 5) e4d5 6) Sb1c3 / Lf8e7 [illegible]

[4]) 7) [illegible] 8) Lc1f4 [illegible] 9) Sb1c3 [illegible] Hätte S. im 6. Zuge Lf8e7 gezogen, so bekam W. durch [illegible] und darauf folgendes [illegible] und 0-0-0 einen starken Angriff.

[illegible] 8) [illegible] 9) Ke2d1 10) Lc1f4 / Ke8d8 11) Lf1d3 ∧

3)	4)	5)	6)
d2d4	Lc1g5	Sb1c3	Dd1d4
Sg8f6	Lf8e7 [1])	e5d4	beengter.

W.	S.	W.	S.
3) d2d4	3) Lc8g4	8) Sb1c3	8) c7c6
4) d4e5	4) Lg4f3	9) 0-0	9) Lf8d6
5) Dd1f3	5) d6e5	10) f2f4	10) e5f4
6) Lf1c4	6) Dd8f6	11) Lc1f4	11) Ld6f4
7) Df3b3	7) b7b6	12) e4e5 ∧	

3)	4)	5)	6)	7)
Lf1c4	d2d4	e4d5	Sf3e5	Lc4b3
c7c6	d6d5	e5e4	c6d5	=

Ein nachtheiliges Spiel würde sich S. zuziehen, wenn er die von Philidor als gewinnbringend ausgegebene Fortsetzung seiner Vertheidigung mit f7f5 unternähme.

1)	2)	3)
e2e4	Sg1f3	d2d4
e7e5	d7d6	f7f5

W.	S.	W.	S.
4) Lf1c4	4) f5e4	9) d4d5 +	9) Kc6b6
5) Sf3e5	5) d6e5	10) Lc1e3 +	10) Lf8c5
6) Dd1h5 +	6) Ke8d7	11) Le3c5 +	11) Kb6c5
7) Dh5f5 +	7) Kd7c6	12) b2b4 +	12) Kc5b4
8) Df5e5	8) a7a6	13) Sb1d2	13) Verloren.

W.	S.	W.	S.
4) Lf1c4	4) f5e4	9) Sg6e7	9) Dd8e7
5) Sf3e5	5) d6d5	10) Lc1g5	10) Sb8d7
6) Dd1h5 +	6) g7g6	11) De5e7 +	11) Ke8e7
7) Se5g6	7) Sg8f6	12) Lc4d5	12) Verloren.
8) Dh5e5 +	8) Lf8e7		

W.	S.	W.	S.
4) Lf1c4	4) e5d4	10) Sg5e6	10) c7c5
5) Sf3g5	5) Sg8h6	11) c2c3	11) Sb8c6
6) 0-0	6) Dd8f6	12) Lc1h6	12) Df6h6
7) e4f5	7) Lc8f5	13) Dd1g4	13) Sc6e5
8) Tf1e1 +	8) Ke8d7	14) Se6f8 +	14) Kd7e7
9) Lc4e6 +	9) Lf5e6	15) c3d4 ∧	

W.	S.	W.	S.
4) d4e5	4) f5e4	11) Lc1a3 +	11) Kf8g8
5) Sf3g5	5) d6d5	12) Sf7h6 +	12) g7h6
6) e5e6	6) Sg8h6	13) e6e7	13) Df6c3 +
7) Sb1c3	7) Lf8b4	14) Ke1d1	14) Dc3d4 +
8) Dd1h5 +	8) Ke8f8	15) Lf1d3 u. gewinnt.	
9) Sg5f7	9) Lb4c3 +		
10) b2c3	10) Dd8f6		

Nahm S. im 14. Zuge den Thurm so zog W. 15) Kd1e2.

Veränderung im 9. Zuge von S.

W.	S.	W.	S.
	9) Dd8e8	11) e6f7	11) De8c6
10) Dh5d5	10) Sh6f7	12) Lf1c4 ∧	

---

[1])

4)	5)	6)	7)	8)
	d4e5	Dd1f3	Df3b3	Lf1c4 ∧
Lc8g4	Lg4f3	d6e5	b7b6	

Springerspiel.

Dasselbe entsteht, wenn der Anziehende im 2. Zuge den Königsspringer auf das 3. Feld seines Läufers zieht.

1) e2e4 / e7e5 2) Sg1f3 / —

S. kann nun versuchen seinen angegriffenen Königsbauer durch 2 Bauern zu decken, durch den Königsläuferbauer (f7f6) oder durch den Damenbauer (d7d6)

2) Sg1f3 / f7f6

Dieser Vertheidigungszug ist, weil er S. eine Blösse gibt, schlecht.

W.	S.	W.	S.
1) e2e4	1) e7e5	6) Lf1c4 +	6) Kf7g6
2) Sg1f3	2) f7f6	7) De5f5 +	7) Kg6h6
3) Sf3e5	3) f6e5	8) d2d4 +	8) g7g5
4) Dd1h5 +	4) Ke8e7	9) h2h4	9) d7d5
(g7g6 kostet den Thurm)		10) Df5f7	Verloren.
5) Dh5e5 +	5) Ke7f7		

Oder: 6) — / d7d5 7) Lc4d5 / Kf7g6 8) h2h4 / h7h6 9) Ld5b7 / Verloren.

W.	S.	W.	S.
3) Sf3e5	3) Dd8e7	7) d2d4	7) Lc5b6
4) Se5f3	4) De7e4 +	8) Sb1c3	8) De4g6
5) Lf1e2	5) Lf8c5	9) Le2c4 ∧	
6) 0-0	6) Sg8e7		

Besser ist die Deckung durch den Bauer d7d6 (die Philidorsche Vertheidigung), obgleich dadurch im Anfange der Königsläufer von Schwarz eingeengt wird, was dem Spiel des Vertheidigenden ein gedrücktes Aussehn gibt.

1) e2e4 / e7e5 2) Sg1f3 / d7d6

3) d2d4 / e5d4 4) Dd1d4 / Lc8d7[1] 5) Lc1e3 / Sg8f6 6) Sb1c3 / Lf8e7 7) Lf1c4 / Sb8c6 8) Dd4d2 / Sc6e5 =

3) d2d4 / e5d4 4) Sf3d4 / d6d5[2] 5) e4d5[3] / Dd8d5 6) Dd1e2+ / Lc8e6 7) Sd4e6[4] / Dd5e6 8) De2e6+ / f7e6 9) Lf1c4 / e6e5 =

3) d2d4 / e5d4 4) Sf3d4 / d6d5 5) e4d5 / Dd8d5 6) Sb1c3 / Dd5d8[5] =

3) d2d4 / Sg8f6 4) Lc1g5 / e5d4 5) Dd1d4 / Lf8e7 6) Sb1c3 / 0-0 =

---

[1]) Sb8c6 wird von den Autoren nicht ganz günstig für S. ausgeführt.

[2]) 4) — / Sg8f6 5) Sb1c3 / Lf8e7 6) Lf1d3 / 0-0 7) f2f4 / —

[3]) 5) e4e5 / Lf8c5 6) Sb1c3 / Sg8e7

[4]) 7) Sd4b5 / Sb8a6 8) Lc1f4 / Dd5c6 9) Sb1c3. / Lf8b4 Hätte S. im 6. Zuge Lf8e7 gezogen, so bekam W. durch 7) Sd4b5 und darauf folgenden Lc1f4 und 0-0-0 einen starken Angriff.

[5]) 6) — / Lf8b4 7) Sd4b5 / Lb4c3+ 8) b2c3 / Dd5d1+ 9) Ke1d1 / Sb8a6 10) Lc1f4 / Ke8d8 11) Lf1c4 ∧

3) d2d4	4) Lc1g5	5) Sb1c3	6) Dd1d4
Sg8f6	Lf8e7 [1])	e5d4	beengter.

W.	S.	W.	S.
3) d2d4	3) Lc8g4	8) Sb1c3	8) c7c6
4) d4e5	4) Lg4f3	9) 0-0	9) Lf8d6
5) Dd1f3	5) d6e5	10) f2f4	10) e5f4
6) Lf1c4	6) Dd8f6	11) Lc1f4	11) Ld6f4
7) Df3b3	7) b7b6	12) e4e5 ∧	

3) Lf1c4	4) d2d4	5) e4d5	6) Sf3e5	7) Lc4b3
c7c6	d6d5	e5e4	c6d5	=

Ein nachtheiliges Spiel würde sich S. zuziehen, wenn er die von Philidor als gewinnbringend ausgegebene Fortsetzung seiner Vertheidigung mit f7f5 unternähme.

1) e2e4	2) Sg1f3	3) d2d4
e7e5	d7d6	f7f5

W.	S.	W.	S.
4) Lf1c4	4) f5e4	9) d4d5 +	9) Kc6b6
5) Sf3e5	5) d6e5	10) Lc1e3 +	10) Lf8c5
6) Dd1h5 +	6) Ke8d7	11) Le3c5 +	11) Kb6c5
7) Dh5f5 +	7) Kd7c6	12) b2b4 +	12) Kc5b4
8) Df5e5	8) a7a6	13) Sb1d2	13) Verloren.

W.	S.	W.	S.
4) Lf1c4	4) f5e4	9) Sg6e7	9) Dd8e7
5) Sf3e5	5) d6d5	10) Lc1g5	10) Sb8d7
6) Dd1h5 +	6) g7g6	11) De5e7 +	11) Ke8e7
7) Se5g6	7) Sg8f6	12) Lc4d5	12) Verloren.
8) Dh5e5 +	8) Lf8e7		

W.	S.	W.	S.
4) Lf1c4	4) e5d4	10) Sg5e6	10) c7c5
5) Sf3g5	5) Sg8h6	11) c2c3	11) Sb8c6
6) 0-0	6) Dd8f6	12) Lc1h6	12) Df6h6
7) e4f5	7) Lc8f5	13) Dd1g4	13) Sc6e5
8) Tf1e1 +	8) Ke8d7	14) Se6f8 +	14) Kd7e7
9) Lc4e6 +	9) Lf5e6	15) c3d4 ∧	

W.	S.	W.	S.
4) d4e5	4) f5e4	11) Lc1a3 +	11) Kf8g8
5) Sf3g5	5) d6d5	12) Sf7h6 +	12) g7h6
6) e5e6	6) Sg8h6	13) e6e7	13) Df6c3 +
7) Sb1c3	7) Lf8b4	14) Ke1d1	14) Dc3d4 +
8) Dd1h5 +	8) Ke8f8	15) Lf1d3 u. gewinnt.	
9) Sg5f7	9) Lb4c3 +		
10) b2c3	10) Dd8f6		

Nahm S. im 14. Zuge den Thurm so zog W. 15) Kd1e2.

Veränderung im 9. Zuge von S.

W.	S.	W.	S.
	9) Dd8e8	11) e6f7	11) De8c6
10) Dh5d5	10) Sh6f7	12) Lf1c4 ∧	

---

[1])

4)	5) d4e5	6) Dd1f3	7) Df3b3	8) Lf1c4 ∧
Lc8g4	Lg4f3	d6e5	b7b6	

W.	S.	W.	S.
4) d4e5	4) f5e4	8) Sg5h7	8) Lc8e6
5) Sf3g5	5) d6d5	9) Sh7f8	9) Ke8f8
6) e5e6	6) Sg8h6	10) Sc3e4	10) Sh6g4
7) Sb1c3 .	7) c7c6	11) Se4g5 ∧	

Weniger günstig für W. sind folgende 2 Veränderungen.

S.	W.	W.	S.
8) Sg5e4	8) d5e4	13) De5c7	13) Lc8e6
9) Dd1h5 +	9) g7g6	14) Sc3e4 [2])	14) Dg5e7
10) Dh5e5	10) Th8g8	15) Td1d8 +	15) Ke8f7
11) Lc1h6	11) Lf8h6	16) Se4d6 +	Remis
12) Ta1d1	12) Dd8g5 [1])		

Veränderung im 15. Zuge von S.

15) Td1d8 + / De7d8 16) Se4d6 + / Dd8d6 17) Dc7d6 / Ke8f7 18) D6c7 + / Sb8d7 ?

Veränderung im 7. Zuge von W.

7) f2f3 / e4e3 [3]) 8) Lc1e3 / Dd8d6 =

7) f2f3 / Lf8c5 8) f3e4 / 0-0 9) Dd1d5 / Dd8e7 10) Lf1c4 ∧ / Sb8c6

7) f2f3 / e4f3 8) Dd1f3 / Th8g8 9) Sb1c3 / c7c6 10) Df3f7 + / Sh6f7 11) e6f7 + / Ke8d7 12) f7g8 Dame / Verloren.

7) f2f3 / Sb8c6 8) Lf1b5 / Dd8d6 9) Sb1c3 / Lc8e6 10) Sg5e6 / Dd6e6 11) Dd1d5 / De6d5 12) Sc3d5 / 0-0-0 13) f3e4 ∧

Die italienischen Schriftsteller glaubten irrthümlicher Weise, Philidor mit folgender Fortsetzung zu widerlegen:

4) d4e5 / f5e4 5) Sf3g5 / d6d5 6) e5e6 / Sg8h6 7) Sg5h7 / Lc8e6 8) Sh7f8 / Ke8f8 9) Lc1h6 / Th8h6

Offenbar steht jetzt aber S. durch seine Bauern in sehr guter Verfassung.

---

[1]) Dd8e7 wäre nicht gut 12) — / Dd8e7 13) Sc3e4 / Lc8e6 14) Td1d6 / Le6f5 15) Se4f6 + / Ke8f8 16) Td6d8 + / Kf8f7 17) Lf1c4 + / Lf5e6 18) Sf6g8 ∧ Oder: 13) Sc3e4 / De7e6 14) Se4f6 + / Ke8f7 15) Lf1c4 / De6c4 16) Sf6g8 / Kf7g8 17) Td1d8 +

[2]) W. darf den Bauer b7 nicht nehmen: 14) Dc7b7 / e4e3 15) f2f3 / Dg5e7 16) Db7a8 / Ke8f7 17) Sc3e4 / Lh6f4 18) Lf1e2 / Kf7g7 19) 0-0 / De7c7 20) Se4c5 / Lf4h2 + 21) Kg1h1 / Le6c8 22) Td1d4 / Lh2g3 23) Td4e4 / Kg7h8 24) Tf1d1 / Dc7g7 25) Te4h4 / Lg3h4 26) Da8b8 / c7a6 27) Db8h2 / La6e2 28) Td1d7 / Dg7h6 29) Sc5e4 / Le2c4 30) Se4f6 / e3e2 ∧

[3]) Das Beste: Zöge S. statt dessen Lf8e7, so würde Wf3e4 nehmen, und nachher durch Dd1h5 + den Offizier vortheilhaft wiedergewinnen.

Gewöhnlich wird die Philidorsche Vertheidigung (d7d6) gewählt, um verschiedenen Angriffen auszuweichen, welche die üblichste Deckung des Königsbauern vermittelst des Damenspringers nach sich ziehen kann: 1) e2e4/e7e5 2) Sg8f6/Sb8c6 Als das Nächste bietet sich für W. der Angriff der Deckung durch 3) Lf1b5 (der Zug des Ruy Lopez) dar. Die Vertheidigung dagegen erfordert viel Gewandheit.

1) e2e4	2) Sg1f3	3) Lf1b5
e7e5	Sb8c6	

3) —	4) d2d4 oder	4) Lb5c6+	5) d2d4
d7d6	Lc8d7	b7c6	e5d4

3) —	4) Sf3d4	5) d2d3	6) Dd1h5	7) Lc1g5	8) Lg5f6	9) Lb5c4	10) c2c3
Sc6d4	e5d4	Lf8c5	Dd8e7	Sg8f6	g7f6	d7d6	W. ist entwickelter.

Die üblichsten Vertheidigungszüge sind 3) Sg8f6 und a7a6.

3) —	4) d2d3	5) c2c3	6) 0-0	7) d3d4	8) Lc1g5	9) Lb5c6	=
Sg8f6	Lf8c5[1]	Dd8e7[2]	0-0	Lc5b6	d7d6	b7c6	

3) —	4) d2d4	5) Sf3d4	6) e4e5	7) 0-0	8) Dd1d4	9) Lb5c4	=
Sg8f6	Sc6d4	e5d4	c7c6	Sf6d5[3]	Sd5c7	d7d5	

3) —	4) d2d4	5) e4e5	6) 0-0	7) Tf1e1[4]	8) Sf3d4	9) Dd1d4	=
Sg8f6	e5d4	Sf6e4	Lf8e7	Se4c5	Sc6d4	0-0	

W.	S.	W.	S.
3) —	3) Sg8f6	8) Sf3d4	8) d7c6
4) d2d4	4) Sf6e4[5]	9) Sd4c6	9) Dd8d7
5) d4d5	5) Se4d6	10) Dd1d5	10) Dd7f5
6) Lb5c6	6) b7c6	11) Sb1c3	11) Lc8b7 =
7) d5c6	7) e5e4		

3) —	4) 0-0	5) Tf1e1	6 Lb5c6	7) Te1e5+	8) Dd1e2	9) c2c4	=
Sg8f6	Sf6e4	Se4f6[6]	d7c6	Lf8e7	Sf6d5	Sd5f4	

3) —	4) 0-0	5) d2d4[7]	6) d4d5	7) d5c6[8]	8) c6b7	9) Sf3e5	=
Sg8f6	Sf6e4	Lf8e7	Se4d6	Sd6b5	Lc8b7	d7d5	

---

[1] 4) —/d7d6 5) Lb5c6+/b7c6 6) h2h3/Lf8e7 7) 0-0/0-0 8) Sb1c3/c6c5 9) Sf3h2/Sf6e8 10) f2f4/e5f4 11) Lc1f4/f7f5

[2] Anderssen rochirt hier.

[3] 7) —/c6b5 8) Lc1g5/Lf8e7 9) e5f6/Le7f6 10) Tf1e1+/Ke8f8 11) Lg5f6/Dd8f6 12) Dd1d2 oder Dd1e2 oder c2c3 ∧

[4] 7) —/Sf3d4 8) Sc6d4/Dd1d4 9) Se4c5

[5] Wird vielfach vorgezogen.

[6] 6) —/Se4d6 7) Sf3e5/Sc6e5 8) Te1e5+/Lf8e7 9) Lb5a4/0-0 10) La4b3/Le7f6 11) Te5e1/Sd6f5 12) c2c3/d7d5 13) d2d4/=

[7] 5) Dd1e2 oder d6 / Se4f6

[8] Lb5a4 / e5e4

3) ___ 4) 0 0 5) d2d4 6) Dd1e2 7) Lb5c6 8) d4e5 =
Sg8f6 Sf6e4 Lf8e7[1]) Se4d6 b7c6[2]) Sd6f5

3) ___ 4) Dd1e2[3]) 5) Lb5a4 6) La4b3 7) Lb3d5 8) e4d5 =
Sg8f6 a7a6 b7b5 Lf8c5 Sf6d5 Sc6d4

3) ___ 4) Lb5c6 5) 0-0 6) d2d4 7) Dd1d4 8) e4e5 9) D4d8+ 10) e5f6
a7a6 d7c6[4]) Lf8d6 e5d4 f7f6 Ld6e7 Le7d8 Ld8f6=

3) ___ 4) Lb5c6 5) 0-0 6) h2h3 7) Dd1f3 8) Df3g3
a7a6 d7c6 Lc8g4 Lg4f3 Dd8f6 =

3) ___ 4) Lb5a4 5) c2c3 6) d2d4= Oder 5) d2d4 6) Sf3d4 7) Dd1d4 8) Dd4g7
a7a6 Lf8e7 Sg8f6 Sf6e4 e5d4 Sc6d4 c7c5 Le7f6 /\

3) ___ 4) Lb5a4 5) 0-0 6) Sb1c3 7) d2d4 8) La4b3 9) d4d5 10) Lc1e3=
a7a6 Sg8f6 Lf8e7 d7d6 b7b5 Lc8g4 Sc6d4 Sd4f3+

3) ___ 4) Lb5a4 5) d2d4 6) 0-0 7) e4e5 8) Tf1e1 9) La4c6 10) Sf3d4=
a7a6 Sg8f6 e5d4 Lf8e7 Sf6e4 Se4c5 d7c6 0-0

Oder 8) Sf3d4 9) Dd1d4=
Sc6d4 Se4c5

3) ___ 4) Lb5a4 5) c2c3 6) La4b3 7) d2d4 8) c3d4 9) Lb3d5 10) Sb1c3=
a7a6 Lf8c5 b7b5 d7d6 e5d4 Lc5b6 Sg8e7 Lc8g4

Auch 3) Sg8e7 kommt als Vertheidigung zuweilen vor.

3) ___ 4) c2c3[5]) 5) Lb5c6 6) d2d4 7) c3d4 8) Sb1c3 9) 0-0 10) b2c3 11) e4e5
Sg8e7 a7a6 Se7c6 e5d4 Lf8b4+ 0-0 Lb4c3 d7d5 f7f6=

3) ___ 4) c2c3 5) Lb5a4 6) La4b3 7) e4d5 8) d2d4 9) Sf3d4 10) Dd1d4=
Sg8e7 a7a6 b7b5 d7d5 Se7d5 e5d4 Sc6d4 Lc8e6

Gegen 3) Lf8c5 zieht W. c2c3 und gegen 3) Dd8f6 den Springer b1c3. 3) Lf8d6 verhindert die Entwickelung der eigenen Figuren[6]).

Will W. diesen allerdings lebhaften Angriff nicht machen, so kann er seinen Königsläufer nach dem bekannten guten Angriffsfelde c4 ziehen. Antwortet darauf S. mit Lf8c5, so entsteht das beliebte, sehr reichhaltige g i u o c o p i a n o, dessen Hauptzüge hier folgen: 1) e2e4 2) Sg1f3 2) Lf1c4
e7e5 Sb8c6 Lf8c5

4) c2c3 5) d2d4 6) c3d4 7) Lc1d2 8) Sb1d2 9) e4d5 =
Sg8f6 e5d4 Lc5b4+ Lb4d2+[7]) d7d5 Sf6d5

4) c2c3 5) d2d4 6) e4e5 7) Lc4b5 8) Lb5c6+ 9) c3d4 10) 0-0[8]) 11) Lc1e3
Sg8f6 e5d4 d7d5 Sf6e4 b7c6 Lc5b6 Lc8g4 0-0

4) c2c3 5) d2d4 6) e4e5 7) Lc4b5 8) Lb5c6+ 9) c3d4 10) Lc1d2 11) Sb1d2
Sg8f6 e5d4 d7d5 Sf6e4 b7c6 Lc5b4+ Lb4d2+ [illegible]

---

[1]) Auch a7a6 wird gezogen, z. B. 5) ___ 6) Lb5d3 7) Sf3e5 8) Tf1e1 =
a7a6 d7d5 Sc6d4 Lc8e6

[2]) 7) ___ 8) d4e5 9) Tf1d1 10) e5e6 11) Sf3e5 12) De2h5+ /\
d7c6 Sd6f5 Lc8d7 f7e6 Le7d6

[3]) 4) Sb1c3
Lf8b4

[4]) Auch b7c6 lässt sich ziehen, z. B. 4) ___ 5) Sf3e5
b7c6 Dd8e7

[5]) 4) 0-0 5) c2c3 6) d2d4 7) c3d4
g7g6 Lf8g7 e5d4 d7d5

[6]) Z. B. 3) Lf1b5 4) 0-0 5) Tf1e1 6) c2c3
Lf8d6 Sg8f6 0-0

[7]) 7) Lc1d2 8) Ld2b4 9) Lc4f7+ 10) Dd1b3+ 11) Sf3e5+ aber 7) Sb1c3 8) 0-0 9) b2c3
Sf6e4 Sc6b4 Ke8f7 d7d5 ___ Sf6e4 Lb4c3 d7d5

[8]) Sb1c3
f7f5

Veränderung im 7. Zuge von W., wenn er statt seinen Laufer nach b5 zu ziehen, den Springer nimmt, was nicht gut ist.

W.	S.	W.	S.
7) e5f6	7) d5c4	14) Lf6h4	14) Tg8g7
8) f6g7	8) Th8g8	15) Lh4g3	15) Lc8g4
9) Lc1g5	9) f7f6	16) f3e5 +	16) c6e5
10) Dd1e2 +	10) Dd8e7	17) Lg3e5	17) g7g6
11) Lg5f6	11) De7e2 +	18) f2f4	18) Lg4e2
12) Ke1e2	12) d4d3 +	19) g2g3	19) Tg6h6
13) Ke2d2	13) Ke8f7	20) Le5c7	20) Le2f3 ∧

Oder:

W.	S.	W.	S.
7) e5f6	7) d5c4	12) Df3e3 +	12) Lc8e6
8) f6g7	8) Th8g8	13) Sb1a3	13) Tg8g7
9) c3d4	9) Sc6d4	14) Sa3c4	14) Tg7g2
10) Lc1c3	10) Sd4f3 +	15) Ta1d1	15) Dd8g5 ∧
11) Dd1f3	11) Lc5e3		

Der beste Gegenzug von S. wenn W. 6) e4e5 zieht ist d7d5. Zieht er statt dessen den angegriffenen Springer nach e4 so entsteht folgendes zweifelhaftes Spiel:

W.	S.	W.	S.
4) c2c3	4) Sg8f6	11) Dd1c2	11) d7d6
5) d2d4	5) e5d4	12) Ld5e4	12) Se7g6
6) e4e5	6) Sf6e4	13) Sb1d2	13) c7c6
7) Lc4d5 [1]	7) Se4f2	14) Sd2b3	14) Lc5b6
8) Ke1f2	8) d4c3 +	15) Ta1d1	15) d6d5
9) Kf2g3	9) c3b2	16) Th1e1	16) Dd8c7
10) Lc1b2	10) Sc6e7		

Andere Fortsetzungen des Angriffs von W. im giuoco piano sind folgende:

4) $\frac{\text{c2c3}}{\text{Sg8f6}}$ 5) $\frac{\text{0-0}}{\text{Sf6e4}}$

6) $\frac{\text{Lc4d5}}{\text{Se4f6}}$ 7) $\frac{\text{Ld5c6}}{\text{d7c6}}$ 8) $\frac{\text{Sf3e5}}{\text{0-0}}$ 9) $\frac{\text{d2d4}}{\text{Lc5b6}}$ =

6) $\frac{\text{Dd1e2}}{\text{d7d5}}$ 7) $\frac{\text{Lc4b5}}{\text{0-0}}$ 8) $\frac{\text{Lb5c6}}{\text{b7c6}}$ 9) $\frac{\text{Sf3e5}}{\text{Lc8b7}}$ 10) $\frac{\text{d2d4}}{\text{Lc5b6}}$ =

4) $\frac{\text{c2c3}}{\text{Sg8f6}}$ 5) $\frac{\text{Sf3g5}}{\text{0-0}}$

6) $\frac{\text{f2f4}}{\text{d7d5}}$ 7) $\frac{\text{f4e5}}{\text{Sf6g4}}$ 8) $\frac{\text{d2d4}}{\text{d5c4}}$ 9) $\frac{\text{h2h3}}{\text{Lc5e7}}$ ∧

4) $\frac{\text{c2c3}}{\text{Sg8f6}}$ 5) $\frac{\text{d2d3}}{\text{d7d6}}$

6) $\frac{\text{Sf3g5}}{\text{0-0}}$ 7) $\frac{\text{f2f4}}{\text{d6d5}}$ 8) $\frac{\text{e4d5}}{\text{Sf6d5}}$ 9) $\frac{\text{Lc4d5}}{\text{Dd8d5}}$ 10) $\frac{\text{Dd1f3}}{\text{Tf8d8}}$ ∧

---

[1]) c3d4 ist einfacher.

4) c2c3	5) b2b4
Sg8f6	Lc5b6

6) b4b5	7) Sf3e5	8) d2d3[1]	9) Se5f3	10) d3c4
Sc6a5	0-0	d7d6	Sa5c4	Sf6e4

6) Dd1b3	7) d2d3
Dd8e7	h7h6

Ein geringerer Gegenzug von S. ist wenn er auf c2c3 mit d7d6 antwortet.

4) c2c3
d7d6

W.	S.	W.	S.
5) d2d4	5) e5d4	10) Da4a3	10) b5c4
6) c3d4	6) Lc5b4 + [2]	11) d5c6	11) La5b6
7) Ke1f1 [3]	7) Lb4a5	12) Da3c3	12) Sg8f6
8) Dd1a4	8) a7a6	13) Dc3c4	13) a6a5
6) d4d5	9) b7b5		S. steht gut.

W.	S.	W.	S.
5) d2d4	5) e5d4	10) Lc4b5	10) a7a6
6) c3d4	6) Lc5b4 +	11) d4d5	11) a6b5
7) Ke1f1	7) Dd8d7	12) Da4a8	12) Sc6a5
8) Dd1a4	8) Lb4a5	13) b2b4 ∧	
9) Sb1a3	9) Lc5b6		

W.	S.	W.	S.
5) d2d4	5) e5d4	10) a4a5	10) Se5c4
6) c3d4	6) Lc5b4 +	11) Da5c3	11) Ld7b5
7) Ke1f1	7) Lb4a5	12) Dc3g7	12) Sc4d2 +
8) Dd1a4	8) Lc8d7	13) Kf1e1 ∧	
9) d4d5	9) Sc6e5		

Auf c2c3 könnte S. auch mit Dd8e7 antworten:

4) c2c3	5) d2d4	6) d4e5	7) Sf3e5	8) 0-0	9) Kg1h1	
Dd8e7	Lc5b6	Sc6e5	De7e5	Ld7d6	c8e6	=

4) c2c3	5) d2d4	6) 0-0	7) h2h3	8) Tf1e1	9) Sb1a3	
Dd8e7	Lc5b6	d7d6	Sg8f6	h7h6	0-0	=

4) c2c3	5) d2d4	6) 0-0	7) Sf3e5	8) f2f4	9) Kg1h1	10) f4e5	11) Dd1d5
Dd8e7	e5d4	c6e5	De7e5	d4c3 +	c3b2	b2a1D	Verloren.

W.	S.	W.	S.
4) c2c3	4) Dd8e7	8) Sb1c3	8) De4f4 +
5) d2d4	5) e5d4 [4]	9) Kd2c2	9) Df4g4
6) c3d4	6) De7e4	10) Th1e1 +	10) Sg8e7
7) Ke1d2	7) Lc5b4 +	11) Lc4f7 + ∧	

---

[1]) Oder Dd1a4.
[2]) c5b6 lässt W. im Besitz des Centrums.
[3]) Dieser Zug und der nachfolgende Damenzug gefährden den Läufer.
[4]) Schlecht. Der Läufer muss, wie gezeigt, zurückgehen.

Zieht S. auf c2c3: Dd8f6, so spielt W. d2d4 um nachher e4e5 vorzurücken.

) c2c3 5) d2d4 6) f3e5 7) d4e5 oder Dd1h5
f7f5 f5e4 Sc6e5

W.	S.	W.	S.
) c2c3	4) f7f5	8) Ld5c6+	8) b7c6
) d2d4	5) e5d4	9) Sg5e4	9) Lc5b6
) Sf3g5	6) d7d5	10) Dd1h5+	10) g7g6
) Lc4d5	7) f5e4	11) Dh5e5+	11) Dd8e7
		12) c3d4 ∧	

Rochirt W. statt c2c3 zu ziehen, so spielt S. d7d6 oder auch Sg8f6[1]).

) 0-0 5) c2c3 6) d2d4 =
d7d6 Sg8f6 e5d4

4) 0-0 5) f1e1 6) Sf3g5 7) Kg1h1 8) Lc4f7+ 9) Sg5e6+ 10) Lf7e6 11) Dd1g4
d7d6 Sg8f6 Lc5f2+ Sf6g4 Ke8f8 Lc8e6 Lf2e1 Le1h4 ∧

Statt c2c3 kann W. auch d2d3 ziehen, was wir (wie auch 0-0 sogar vorziehen. S. antwortet auf 4) d2d3 mit d7d6.

Zum Schluss einige Beispiele von übereiltem Angriff:

W.	S.	W.	S.
4) d2d3	4) d7d6	9) Lb3f7+	9) Kg8h8
5) Sf5g5	5) Sg8h6[2])	10) Dh5h4	10) Sd4e2+
6) Dd1h5	6) 0-0	11) Kg1h1	11) Se2c1
7) 0-0	7) Sc6d4	12) Tf1c1	12) Lc5f2 ∧
8) Lc4b3	8) Lc8g4		

4) d2d4 5) c2c3 6) Sf3g5 7) Dd1h5 8) f2f4 9) Lc1f4 10) Th1f1
Lc5d4 Ld4b6 Sg8h6 0-0 e5f4 d7d6 Dd8e7 ∧

Eine kräftige, wenn auch nicht durchaus sichere Fortsetzung des Giuoco piano entsteht, wenn W. im 4. Zuge den Bauer b2b4 zieht, um durch dessen Opfer den feindlichen Königsläufer von seiner Richtung abzulenken, ein Tempo zu gewinnen, und solcherweise den Mittelpunkt mit den Bauern einnehmend, einen höchst lebhaften Angriff zu erlangen, wobei der freie Ausgang des Damenläufers nach a1 bedeutend mitwirkt. Diese Spielweise heisst nach ihrem Erfinder das E v a n s g a m b i t. S. kann auf 4) b2b4 mit d7d5 einen Gegenangriff versuchen, oder den Läufer c5b6 zurückziehen, oder den Bauer b4 entweder mit Sc6 oder Lc5 wegnehmen.

1) e2e4 2) Sg1f3 3) Lf1c4 4) b2b4
e7e5 Sb8c6 Lf8c5 d7d5

) e4d5 6) Sf3e5 Oder: 6) c2c3 7) Sf3e5 8) Dd1b3
Sc6b4 Dd8g5[3]) ∧ b4d5 Lc8e6

Die Züge 5) Lc4d5 oder b4c5 bewirken gleiches Spiel.

---

[1]) Dadurch kann eine Art Mittelgambit entstehen: 4) 0-0 5) d2d4 6) e4e5
Sg8f6 e5d4 d7d5

7) Lc4b5 8) Sf3d4 9) Dd1d4 10) Lb5c6 11) f2f3 12) f3f4 Oder 5) ——
Sf6e4 Lc5d4 0-0 b7c6 Se4g5 Sg5e6 Lc5d4

) Sf3d4 7) f2f4 8) f4e5 9) Lc1g5
Sc6d4 d7d6 d6e5 Lc8e6

[2]) Oder Dd8f6.

[3]) 6) —— 7) Lc4b5+ Falsch ist 7) Se5f7 8) Ke1f2 9) Kf2f1 10) d2e3 11) Dd1d3
Sb4d5 Ke8f8 Lc5f2+ Dd8h4+ Sd5e3+ Dh4c4+ Dc4f7+

1) e2e4	2) Sg1f3	3) Lf1c4	4) b2b4
e7e5	Sb8c6	Lf8c5	Lc5b6

5) a2a4	6) c2c3	=
a7a6	d7d6	

Verwickelter könnte für W. das Spiel werden, wenn er durch 5) b5b4 den feindlichen Damenspringer angreift, was nicht besonders empfehlenswerth scheint.

5) b4b5	6) Sb1a3	7) 0-0	8) Dd1e2	=
Sc6a5	Sg8f6	0-0	d7d5	

W.	S.	W.	S.
5) b4b5	5) Sc6a5	11) d4e5	11) Df6f4[2])
6) Sf3e5	6) Dd8f6	12) Th1f1	12) Df4e4+
7) Lc4f7+	7) Ke8f8	13) Dd1e2	13) De4e2+
8) d2d4	8) d7d6	14) Ke1e2	14) g7g6
9) Lc1a3	9) Sg8e7	15) Lf7e6+[3])	15) Kf8g7
10) f2f4	10) d6e5[1])	16) Tf1f7+	16) Kg7h6

Steht gleich, da W. den Bauer auf e5 nicht halten kann.

Oder:

W.	S.	W.	S.
9) Lf7g8	9) d6e5	13) Sb1c3	13) Lb6d4
10) Lg8d5	10) c7c6[4])	14) Sc3d5	14) Df6f7
11) Lc1a3+	11) Kf8e8	15) c2c3	15) Ld4b6
12) 0-0	12) c6d5	16) Kg1h1	16) g7g5 /\
9) Lf7g8	9) d6e5	14) Dd1d5+	14) Df4f7
10) Sg8d5	10) c7c6	15) Th1f1	15) Lc8e6
11) f2f4	11) c6d5	16) Dd5d6	16) Sa5c4
12) Lc1a3+	12) Kf8g8	17) Tf1f7	17) Sc4d6
13) d4e5	13) Df6f4	18) Tf7e7	18) Lb6a5+/\

Schlecht wäre es dagegen für W. wenn er im 7. Zuge den König statt nach f8 nach e7 oder d8 rückte.

7) Lc4f7+	8) d2d4	9) Lc1a3	10) f7b3 /\
Ke8e7	d7d6	Sg8h6	

7) Lc4f7+	8) d2d4	9) Lf7g8	10) Lc1g5	11) Se5f7+ /\
Ke8d8	d7d6	Th8g8	Df6g5	

---

[1]) 10) —/Df6f4 11) Th1f1/Df4e4+ 12) Dd1e2/De4e2+ 13) Ke1e2/d6e5 14) Lf7g6+ (stetes Schach.)

[2]) 11) —/Df6f7 12) Dd1d8+/Df7e8 13) La3e7+/Kf8f7 14) Dd8e8+/Th8e8 15) Le7b4/=

[3]) Bilguer führt statt dessen e5e6 zum Nachtheil für W. aus.

[4]) 10) —/Lb6d4 11) f2f4/Ld4a1 12) Th1f1/Df6g6 13) f4e5+/Kf8e8 14) Ld5f7/Dg6f7 15) Tf1f7/Ke8f7 16) Dd1h5+/g7g6 17) Dh5f3+/Kf7e8 18) Lc1g5/La1e5 19) Df3a3/Le5d6 20) Da3a5/Th8f8 Oder 12) f4e5/Df6g6 13) 0-0+/Kf8e8 14) Ld5f7/Dg6f7 15) Tf1f7/Ke8f7 16) c2c3/Kh8f8 17) Lc1a3/Lc8e6 18) La3f8/Ta8f8

Statt 6) Dd8f6 ist in neuerer Zeit Sg8h6 8) in Aufnahme gekommen, worüber nachfolgend einige Spielweisen:

W.	S.	W.	S.
	6) Sg8h6	12) c2c3	12) Dd8g5
7) d2d4	7) d7d6	13) Dd1f3+[1])	13) Kf7g8
8) Lc1h6	8) d6e5	14) Sb1d2	14) Dg5g2
9) Lh6g7	9) Th8g8	15) Df3g2	15) Tg6g2
10) Lc4f7+	10) Ke8f7	16) Ke1e2	
11) Lg7e5	11) Tg8g6		

Oder:

11) — / Dd8g5 12) Sb1d2 / Dg5g2 13) Dd1h5+ / Dg2g6 14) Dh5h4 / h7h6 15) 0-0-0 / Dg6g5 16) Dh4g5 / Tg8g5 17) Th1g1 / —

9) — / Dd8d4 10) Dd1d4 / Lb6d4 11) Lg7h8 / Ld4a1 12) Lc4d3 / Ke8e7 13) Lh8g7 / Lc8e6 14) Lg7h6 / =

Auch der Zug 6) Lb6d4 kommt in Betracht.

W.	S.	W.	S.
	6) Lb6d4	12) Dc4e6	12) d7e6
7) Se5f7	7) Dd8f6	13) Sb1a3	13) Lc8d7
8) Dd1e2	8) Ld4a1[2])	14) 0-0	14) Ke8f8
9) Sf7h8	9) Sg8e7	15) Sa3c2	15) Ld7b5
10) c2c3	10) Sa5c4	16) Tf1e1	16) La1c3
11) De2c4	11) Df6e6	17) d2c3	17) Kf8g8 =

6) — / Lb6d4 7) Lc4f7+ / Ke8f8 8) Lc1a3+ / d7d6 9) Lf7g8 / Kf8g8 10) c2c3 / Ld4e5 11) d2d4 / Le5f6 12) Sb1d2 / Lc8e6 13) Dd1e2 / Dd8d7 ∧

Wir kommen jetzt zur Wegnahme des Bauern b4 durch den Springer (c6b4).

1) e2e4 / e7e5 2) Sg1f3 / Sb8c6 3) Lf1c4 / Lf8c5 4) b2b4 / Sc6b4

5) c2c3 / Sb4c6 6) d2d4 / e5d4 7) c3d4 / Lc5b4+ 8) Ke1f1 / Dd8e7[3]) 9) a2a3 / Lb4a5 10) Ta1a2 / — oder 9) e4e5

5) c2c3[4]) / Sb4c6 6) d2d4 / e5d4 7) c3d4 / Lc5b6 8) Lc1b2 / Sg8f6 9) d4d5 / Sc6a5[5])

Oder:

8) 0-0 / d7d6 9) Lc1a3 / Lc8g4 10) Dd1b3 / Sc6a5 11) Lc4f7+ / Ke8f8 12) Db3d5 / Sg8f6 13) Dd5g5 / Lg4f3 14) e4e5 / Kf8f7 15) g2f3 / Th8g8 ∧

5) c2c3 / Sb4c6 6) 0-0 / d7d6 7) d2d4 / e5d4 8) c3d4 / Lc5b6 9) d4d5 / Sc6a5 10) Lc1b2 / Sg8e7 11) Lc4d3 / 0-0 12) h2h3 / Se7g6 13) Dd1d2 / c7c5[6])

---

[1]) Auch Le5g3.

[2]) Bilguer (Zusätze) spielt folgendermassen: 6) — / Lb6d4 7) Se5f7 / Dd8f6 8) Dd1e2 / Sa5c4 9) Sf7h8 / Ld4a1 10) De2c4 / Sg8e7 11) c2c3 / d7d5 12) e4d5 / Lc8f5 13) 0-0 / Lf5b1 14) Lc1a3 ∧ / —

[3]) 8) Ke1f1 / Lb4a5 9) Dd1b3 ∧ / —   [4]) Sf3e5 / Dd8f6

[5]) 9) — / Sc6e7 10) d5d6 / c7d6 11) Lb2f6 / g7f6 12) Dd1d6 ∧ Im Evansgambit geht der angegriffene Damenspringer gewöhnlich nach a5 wo er den Läufer auf c4 angreift. Doch ist zu bemerken, dass wenn S. bereits d7d6 gezogen hat, die weisse Dame durch d1a4+ den Springer falls er den Läufer c4 genommen hat, wieder erobert. Auch steht der Springer auf a5 unthätig und ist schwer in's Spiel zu bringen.

[6]) Im Evansgambit ist es für den Nachziehenden wichtig, mit seiner überwiegenden Bauernmasse des Damenflügels rechtzeitig eine kräftige Diversion zu machen.

5) c2c3 6) 0-0 7) d2d4 8) c3b4 9) e4e5 10) d4d5 11) d5d6 12) Dd1d5 ∧
Sb4c6 Sg8f6 [1]) e5d4 Lc5b6 Sf6e4 Sc6a5 Sa2c4

Die Züge 4) ___ 5) c2c3 bewirken eine Spielstellung wie sie gleichfalls
Sc6b4

entstehen würde, wenn S. den Bauer mit dem Läufer nähme. (4) Lc5b4), W. darauf c2c3 spielte und S. den Läufer nach c5 zurückzöge. Wir gehen daher gleich zu der Wegnahme der Bauern mit dem Läufer über.

1) e2e4 2) Sg1f3 3) Lf1c4 4) b2b4
e7e5 Sb8c6 Lf8c5 Lc5b4

W. hat nun ein so lebhaftes Angriffsspiel, dass manche Autoren dadurch das Opfer des Bauern aufgewogen halten.

Würde jetzt W. rochiren, so müsste S. mit Sg8f6 antworten und auf c2c3 den Läufer nach a5 bringen. Zieht W. indessen, was häufig geschieht, c2c3 zum Angriff auf den Läufer, so hat derselbe zwei Felder worauf er sich zurückziehen kann: a5 u. c5. Betrachten wir zuerst den Rückzug nach a5.

1) e2e4 2) Sg1f3 3) Lf1c4 4) b2b4 5) c2c3 6) d2d4 7) 0-0 [3]) 8) c3d4
e7e5 Sb8c6 Lf8c5 Lc5b4 Lb4a5 e5d4 [2]) d7d6 [4]) u. s. w.

---

[1]) 0-0 ist richtig.

[2]) 6) ___ 7) Lc1a3 8) d4d5 9) Dd1a4
Dd8e7 d7d6 Sc6b8 Verloren.

[3]) Zieht jetzt W. Dd1b3, so erlangt er einen starken Angriff.
7) Dd1b3 8) 0-0 9) Lc1a3 10) e4e5 11) c3d4 12) Sf3d4 13) Sb1c3 14) Db3c3
Dd8e7 La5b6 De7f6 Df6g6 Sc6d4 Lb6d4 Ld4c3 Sg8e7
15) Ta1d1 16) Td1d3 (Bilguer hat e5e6). Oder 7) Dd1b3 8) 0-0 9) Lc1a3 10) c3d4
b7b6 Lc8b7 Dd8e7 La5b6 d7d6 Lb6d4
11) Sf3d4 12) Db3b2 13) Sb1c3 14) f2f4 15) Ta1e1 Oder 7) Dd1b3 8) Lc1b2
Sc6d4 c7c5 Sg8f6 0-0 Lc8e6 Dd8f6 d4d3
9) 0-0 10) Lc4d3 11) c3c4
Sg8e7 0-0 Df6h6

[4]) Die Wegnahme des Bauern auf c3 würde S. einen sehr heftigen Angriff zuziehen:
7) 0-0 8) Dd1b3 9) Sb1c3 10) Db3c3 11) Lc1a3 12) e4e5 13) Dc3b2 Oder 7) 0-0
d4c3 Dd8e7 La5c3 Sg8f6 d7d6 Sf6e4 d4c3
8) Dd1b3 9) e4e5 10) Tf1e1 11) Db3a4+ 12) Sf3e5 13) Da4a5 14) Ta1b1 15) Lc1a3+
Dd8f6 Sc6e5 d7d6 Ke8f8 c3c2 c2b1D· d6e5 Sg8e7
16) Te1e5 17) Te5e7 18) Te7e6+ Die Wegnahme dns Bauern durch den Läufer hätte
b7b6 b6a5 Verloren.
dieselben Folgen: 7) 0-0 8) Sb1c3 9) Dd1b3 10) Lc1a3 11) e4e5 12) Sf3g5 Oder:
La5c3 d4c3 Dd8e7 De7f6 Df6g6
9) Dd1b3 10) e4e5 11) Sf3e5 12) Lc4f7+ 13) Lc1a3+
Dd8f6 Sc6e5 Df6e5 Ke8f8

S. könnte versuchen im 7. Zuge d4d3 zu ziehen, was aber auch nicht günstig ist.
7) ___ 8) Dd1b3 9) e4e5 10) Sb1d2 11) Lc1a3 12) Ta1e1 Oder: 10) ___ 11) Lc1a3
d4d3 Dd8e7 Sc6e5 Ke8f8 d7d6 Ke8d8 d7d6
12) Ta1e1 13) Sd2f3 14) Sf3g5 15) Lc4f7 16) Db3b7 17) Sg5e6+ 18) Lf7e6. Spielt S. im
Se5f3+ De7f8 Sg8h6 Lc8d7 Ta8c8 d7c6
8. Zuge seine Dame nach f6 so entstehen folgende Spiele: 7) ___ 8) Dd1b3 9) Tf1e1
d4d3 Dd8f6 La5b6
oder e4e5) (auf Sg8e7 folgt 10) Lc1g5 11) Lg5e7 12) e4e5) 10) e4e5 11) Db3d1
Df6g6 Ke8e7 Df6f5 (Df6g6 Sg8h6
12) Lc4d3) 11) Db3d1 12) Lc4d3 13) Lc1a3 14) Te1c4 15) Sb1d2. Oder: 7) 0-0 8) Dd1b3
Sg8e7 Df5h5 0-0 g7g5 d4d3 Dd6f6
9) Tf1e1 10) e4e5 11) Lc1g5 12) Lc4f7+ 13) Sb1d2 14) Sd2c4 15) Lf7e6 16) Sf3e5
d7d6 d6e5 Df6d6 Ke8f8 La5b6 Lc8e6 Dd6e6

In der That ist die eben angegebene Art das Evansgambit zu eröffnen, die gegenwärtig allgemein übliche[1]), wobei zu bemerken, dass S. im 7. Zuge statt d7d6 nicht Sg8f6 ziehen darf, weil alsdann W. durch den von Suhle angegebenen Zug Lc1a3 zum Siege gelangt.

Ueber die Art wie W. seinen Angriff fortzusetzen hat, sind die Meinungen verschieden. Nachfolgend einige Ausführungen:

1)	2)	3)	4)	5)	6)
e2e4	Sg1f3	Lf1c4	b2b4	c2c3	d2d4
e7e5	Sb8c6	Lf8c5	Lc5b4	Lb4a5	e5d4

w.	s.	w.	s.
7) 0-0	7) d7d6[2])	10) Lc4d3	10) Sg8f6
8) c3d4	8) La5b6[3])	11) Sb1c3	11) 0-0
9) d4d5[4])	9) Sc6a5		

7)	8)	9)	10)
0-0	c3d4	d4d5	c1b2
d7d6	La5b6	Sc6a4	Sg8e7

w.	s.	w.	s.
7) 0-0	7) d7d6	19) Td1d3	19) c7c6
8) c3d4	8) La5b6	20) Td3h3+	20) Kh7g8
9) Lc1b2	9) Sg8f6	21) Th3g3	21) Dg5h4
10) Dd1c2	10) 0-0	22) Sd5f6+	22) g7f6
11) e4e5	11) d6e5	23) Tg3g6+	23) f7g6
12) d4e5	12) Sf6d5	24) Dc2g6+	24) Kg8h8
13) Tf1d1	13) Lc8e6	25) e5f6	25) Tf8f7
14) Lc4d5	14) Le6d5	26) Dg6f7	26) Ta8g8
15) Sb1c3	15) Sc6e7	27) Kg1h1	27) Dh4g4
16) Sf3g5	16) Se7g6	28) Ta1g1	28) Lb6f2
17) Sg5h7	17) Kg8h7	29) Df7e8	29) Kh8h7
18) Sc3d5	18) Dd8g5	30) f6f7	Verloren.

Dies Spiel ist einer schönen Partie von Dufresne in Berlin gegen Harrwitz entnommen.

w.	s.	w.	s.
7) 0-0	7) d7d6	11) g2f3	11) Ke8f8
8) c3d4	8) La5b6	12) Lc1e3	12) Sc6e7
9) Sb1c3	9) Lc8g4 (Richtig.)	13) Kg1h1	13) d6d5
10) Lc4b5	10) Lg4f3		

Zieht dagegen S. im 10. Zuge den Läufer zurück, was vielfach vorkommt, setzt W. seinen Angriff folgendermassen kräftig fort.

7)	8)	9)	10)	11)	12)	Oder: 12)	13)
0-0	c3d4	Sb1c3	Lc4b5	e4e5	d4d5	Tf1e1	d4d5
d7d6	La5b6	Lc8g4	Lg4d7	d6e5		Sg8e7	

---

[1]) Indess ist der starke Angriff den W. durch 7) Dd1b3 erlangt, (welchem man auch durch 7) Dd8f6 statt e7 zu begegnen versucht hat) nur durch den Rückzug des Läufers im 5. Zuge nach c5 statt a5 zu vermeiden, weswegen 5) Lb4c5 der einzig richtige Zug ist.

[2]) Noch sei folgender Angriffsweise erwähnt, falls jetzt S. den Bauer c3 nimmt: 7) 0-0 / d4c3 8) Dd1b3 / Dd8f6 9) e4e5 / Df6g6 10) Sb1c3 / stärkster Gegenzug 8) Dd1b3. 7) d4c3 gilt als angeblich verloren für S., und als

[3]) Das Richtige; sonst z. B. 8) c3d4 / Sg8f6 9) e4e5 / d6e5 10) Dd1b3

[4]) Auf h2h3, ein Zug der z. B. von Anderssen empfohlen wird, folgt Sc6a5.

Oder:

11) e4e5 / d6e5 12) d4e5 / Sg8e7 13) Lc1g5 ∧. Zieht S. 12) h7h6, so möchte W. am besten 13) Lc1a3 ziehen.

Nimmt S im 11. Zuge den Bauer e5 nicht, so nimmt W. e5d6, und richtet auf den so vereinzelten Bauer des Gegners seinen Angriff.

w.	s.	w.	s.
7) 0-0	7) d7d6	12) Lc4f7+	12) Ke8f8
8) c3d4	8) La5b6	13) Db3d5	13) Sg8f6
9) Sb1c3	9) Lc8g4 (Sc6a5 ist schlecht.)	14) Dd5g5	14) Kf8f7
10) Dd1a4	10) Lg4d7	15) e4e5	15) Th8e8[1])
11) Da4b3	11) Sc6a5		

Veränderung im 9. Zuge von S.

w.	s.	w.	s.
9) —	9) Sg8f6	14) d4d5	14) Dd8f6
10) e4e5	10) d6d5[2])	15) Lc1g5	15) Df6c3
11) e5f6	11) d5c4	16) d5e6	16) Dc3d3
12) f6g7	12) Th8g8	17) e6f7+	17) Ke8f
13) Tf1e1+	13) Lc8e6	18) Te1e7+	Verloren

Falls W. im 6. Zuge statt d2d4 zu ziehen, rochirt, antwortet S. gleichfalls mit d7d6, wodurch die Stellung dieselbe wird wie die vorhin besprochene. Ausserdem kann S. noch gut mit 6) Sg8f6 antworten.

Nachfolgend sei einiger Combinationen erwähnt:

1) e2e4 / e7e5 2) Sg1f3 / Sb8c6 3) Lf1c4 / Lf8c5 4) b2b4 / Lc5b4 5) c2c3 / Lb4a5 6) 0-0[3]) / Sg8f6

w.	s.	w.	s.
7) Sf3g5	7) 0-0	14) La3f8	14) Sa5c4
8) f2f4	8) d7d5[4])	15) Lf8a3	15) Lc8e6
9) e4d5	9) Sf6d5[5])	16) Dd1e2	16) Le6d5
10) Lc1a3	10) Sd5f4	17) La3c1	17) e5e4
11) Tf1f4	11) Dd8g5	18) d2d3	18) e4d3
12) Tf4f1	12) La5b6+	19) Lc1g5	19) d3e2
13) Kg1h1	13) Sc6a5	20) Tf1e1	20) Ta8e8∧

w.	s.	w.	s.
7) d2d4	7) 0-0 (das Beste.)	10) Lc4f7+	10) Kg8f7
8) Sf3e5 (Auf Dd1c2	8) Sf6e4	11) d4d5	11) Sc6e7∧
9) Se5f7 folgt 8) Dd8e7.)	9) Tf8f7		

---

[1]) Die Rettung des Springers nach e8 oder g4 verursacht mancherlei Angriffscombinationen von W. z. B.; 15) — / Sf6e8 16) Dg5f4+ / Kf7g8 17) Sf3g5 / Dd8e7 18) e5e6 / Ld7c8 19) Sc3d5 / De7f8 20) Df4f7+ / Df8f7 21) e6f7+

[2]) 10) — / d6e5 11) Lc1a3

[3]) Hierdurch vermeidet W. den vorher erwähnten Zug von S. 7) d4c3.

[4]) Oder: 8) — / d7d6 9) d2d3 / h7h6 10) f4e5 / Sc6e5 ∧

[5]) 9) — / Lc8g4 10) Dd1c2 / La5b6+ 11) Kg1h1 / Sc6a5 12) f4e5 / Sa5c4 13) e5f6 / g7g6 14) Dc2e4 ∧

W.	S.	W.	S.
7) d2d4	7) e5d4	14) Dd1h5	14) Dd8c7
8) Lc1a3	8) d7d6	15) Sd2e4	15) Lc3b4
9) e4e5	9) Sf6g4[1]	16) La3b4	16) Sc6b4
10) e5d6	10) c7d6	17) Lc4f7 +	17) Ke8d8[2]
11) Tf1e1 +	11) Sg4e5	18) Ta1d1	18) Th8f8
12) Sf3e5	12) d6e5	19) Se4g5	19) Sb4c6
13) Sb1d2	13) La5c3	20) Dh5h7 ∧	

W.	S.	W.	S.
7) d2d4	7) e5d4	11) Sf3d2	11) Sc6e7
8) Lc1a3	8) Sf6e4	12) Sd2e4	12) f5e4
9) Dd1b3	9) d7d6	14) Lc4f7 +	14) Ke8f8
10) Tf1e1	10) f7f5	15) Te1e4 ∧	

7) d2d4	8) e4e5	9) Dd1b3	10) Lc1a3	11) c3d4	12) Db3e3	13) Lc4d5 ∧
e5d4	Sf6e4	0-0	d7d6	La5b6	Lc8f5	

Wir haben bisher angenommen, dass der schwarze Läufer nach a5 zurückgeht. Untersuchen wir jetzt den Fall wenn er nach c5 sich zurückzieht. Dabei ist gleich zu bemerken, dass wenn darauf W. rochirt, S. nicht mit Sg8f6 sondern d7d6 erwidern muss, weil sonst S. in Nachtheil geräth. In dieser Hinsicht ist also Lb4c5 dem Rückzuge auf a5 nachzustellen. Ausserdem ändert es nichts am Spiele.

1) e2e4	2) Sg1f3	3) Lf1c4	4) b2b4	5) c2c3	6) 0-0	7) d2d4	8) c3d4
e7e5	Sb8c6	Lf8c5	Lc5b4	Lb4c5	d7d6	e5d4	Lc5b6

Die Stellung ist ganz dieselbe wie die schon besprochene, und werden wir daher nur zeigen, wie S. in Nachtheil kommt, wenn er im 6. Zuge statt d7d6 den Springer nach f6 zieht, während der Läufer auf c5 statt a5 steht.

W.	S.	W.	S.
6) 0-0	6) Sg8f6	12) Lc1g5	12) f7f6
7) d2d4	7) e5d4	13) e5f6	13) g7f6
8) c3d4	8) Lc5b6	14) Tf1e1 +	14) Ke8f8
9) e4e5	9) Sf6e4	15) Lg5h6 +	15) Kf8g8
10) d4d5	10) Sc6a5	16) Sf3h4 ∧	
11) Lc4d3	11) Se4c5		

Veränderungen im 9. Zuge.

W.	S.	W.	S.
9) e4e5	9) Sf6g8	14) Dd1d5	14) Dd8f6
10) d4d5	10) Sc6e7	15) Lc1g5	15) Df6g6
11) d5d6	11) c7d6	16) Sf3h4	16) Dg6h5
12) e5d6	12) Se7c6	17) Lg5e7 +	
13) Tf1e1 +	13) Ke8f8	∧	

9) e4e5	10) Lc4b5	11) Lc1a3 ∧
d7d5	Sf6e4	

---

[1]) d6e5 oder Sc6e5 ist schlechter.
[2]) Besser als Ke8f8.

W.	S.	W.	S.
6) 0-0	6) Sg8f6	12) Sf3g5	12) Sc6d4
7) d2d4	7) e5d4	13) De2e3	13) Lc3a1
8) c3d4	8) Lc5b4	14) Lc4f7 +	14) Ke8f8
9) e4e5	9) Sf6e4	15) Lc1a3 +	15) d7d6
10) Dd1e2	10) Se4c3	16) e5d6 ⋀	
11) Sb1c3	11) Lb4c3		

Veränderung im 12. Zuge von S.

W.	S.	W.	S.
12)	12) Lc3a1	16) La3d6 +	16) Sc6e7
13) Lc4f7 +	13) Ke8f8	17) Ld6a3	17) La1c3
14) Lc1a3 +	14) d7d6	18) De2f3	18) Lc3d4
15) e5d6	15) c7d6	19) Tf1d1 ⋀	

Ausser nach a5 und c5 kann der schwarze Läufer auch (abgesehen von d wo er seine eigenen Figuren verstellt, und worauf W. rochirt) nach e7 zurückgehe was aber kein günstiges Spiel gibt.

W.	S.	W.	S.
1) e2e4	1) e7e5	7) d2d4	7) Sc6a5
2) Sg1f3	2) Sb8c6	8) Db3a4	8) Sa5c4
3) Lf1c4	3) Lf8c5	9) Da4c4	9) Sh6g4
4) b2b4	4) Lc5b4	10) d4e5	10) 0-0
5) c2c3	5) Lb4e7	11) h2h3	11) Sg4h6
6) Dd1b3	6) Sg8h6	12) Lc1h6	12) g7h6

W. hat seinen Bauer bei besserer Stellung wieder.

Nach Beendigung des Evansgambit bleibt noch als Veränderung des giuoc piano der Fall übrig, wo die eine oder andere Partei im 3. Zuge den Läufer nic nach c4 oder c5 sondern nach e2 oder e7 bewegt.

1) $\frac{\text{e2e4}}{\text{e7e5}}$ 2) $\frac{\text{Sg1f3}}{\text{Sb8c6}}$ 3) $\frac{\text{Lf1e2}}{}$

S. antwortet darauf mit Sg8f6. Diese Eröffnungsweise ist für W. von unte geordneten Werthe.

Ebenso könnte S. nach 3) Lf1c4 mit Lf8e7 antworten, also:

1) $\frac{\text{e2e4}}{\text{e7e5}}$ 2) $\frac{\text{Sg1f3}}{\text{Sb8c6}}$ 3) $\frac{\text{Lf1c4}}{\text{Lf8e7}}$

Dadurch bekommt das Spiel in seinen Folgen eine Aehnlichkeit mit der Phil dor'schen Vertheidigung des Springerspiels:

1) $\frac{\text{e2e4}}{\text{e7e5}}$ 2) $\frac{\text{Sg1f3}}{\text{d7d6}}$ u. s. w. ist jedoch für S. von keiner besondern Kraf

Wenn der Nachziehende im 3. Zuge nachdem Lf1c4 gezogen worden, seine Königsläufer nicht bewegen will, so kann er den Zug 3) Sg8f6 versuchen, wodurc ein Spiel entsteht, das den Namen führt:

Das Zweispringerspiel im Nachzuge.

1)	2)	3)
e2e4	Sg1f3	Lf1c4
e7e5	Sb8c6	Sg8f6[1]

Diese Deckung ist keine genügende; dennoch könnte sich W. wenn er nicht urchaus richtig spielt, einen starken Angriff zuziehen, der den Bauer mehr als auf-iegt. Am richtigsten spielt W. folgend:

4)	5)	6)	7)	8)	9)
Sf3g5	e4d5	d2d3	0-0	Sb1c3	Sg5e4 ∧
d7d5	Sc6a5	Lf8c5[2]	0-0	h7h6	Lc8g4

Oder:

8)	9)	10)
Sb1c3	Dd1e1	Sg5e4 ∧
Lc8g4	Lc5d4	

Ausserdem hat W. folgende ungünstigere Spielweise:

W.	S.	W.	S.
4) Sf3g5	4) d7d5	10) d2d3	10) 0-0
5) e4d5	5) Sc6a5	11) 0-0	11) h7h6
6) Lc4b5+	6) c7c6[3]	12) Sg5e4	12) Sf6e4
7) d5c6	7) b7c6	13) Df3e4	13) f7f5
8) Dd1f3+[4]	8) Dd8c7	S. hat das Angriffsspiel.	
(8) Lc8b7 sieht drohender aus als es ist.)			
9) Lb5a4	9) Lf8d6		

Veränderung im 6. Zuge von Schwarz:

W.	S.	W.	S.
6) —	6) Lc8d7	13) Sg5e4	13) Sf6e4
7) Dd1e2	7) Lf8d6	14) Sc3e4	14) f7f5
8) Lb5d7	8) Dd8d7	15) Se4c3	15) e5e4
9) c2c4	9) c7c6	16) De2b5	16) Dd7c7
10) Sb1c3	10) 0-0	17) h2h3	17) Sa5c4
11) 0-0	11) c6d5	Schwarz hat einen starken Angriff.	
12) c4d5	12) h7h6		

Nicht günstig ist es dagegen für S. im 4. Zuge, den Bauer e4 oder im 5. Zuge d5 mit seinem Springer zu nehmen.

---

[1]) Statt Sg8f6 könnte S. auch f7f5 ziehen. W. mag dann den Springer g8 nehmen und nachher d2d4 vorrücken; für S. ist die Stellung keine günstige.

[2]) Auf Sf6d5 folgt Dd1f3.

[3]) Dies oder Lb8d7 sind für S. die stärksten Vertheidigungszüge.

[4]) Schlechter wäre:

8)	9)	1)	11)	12)	13)	14)
Lb5a4	Sg5f3	Dd1e2	Sf3e5	La4c6+	De2b5*)	Db5c6+
h7h6	e5e4	Lc8e6	Dd8d4	Sa5c6	Lf8c5	Ke8e7

15)	16)	17)	18)	19)	2)
Dc6b7+	f2f4	e5f3	Ke1d1	Db7a6+	Da6f1
Ke7d6	e4f3	Dd4f2+	Df2g2	Kd6c	Le6h3 ∧

Der Rückzug des Läufers nach e2 statt a4 ist auch nicht gut, da er das weisse Spiel einengt.

Zöge S. im 9. Zuge statt e5e4: Lf8c5 so würde sich W. durch d2d4, also Opferung dieses Bauern, freiere Bewegung verschaffen.

---

*)

13)	14)
Se5c6	Sc6a7
Dd4c5	Ta8a7 ∧

	W.	S.
4)	Sf3g5	Sf6e4
5)	Lc4f7+[1])	Ke8e7
6)	d2d3	Se4f6
7)	Lf7b3	d7d5
8)	f2f4	Lc8g4
9)	Dd1d2	h7h6
10)	f4e5	Sc6e5[2])
11)	Dd2e3	h6g5
12)	De3e5+	Ke7f7
13)	0-0∧	

	W.	S.
4)	Sf3g5	d7d5
5)	e4d5	Sf6d5
6)	Sg5f7[3])	Ke8f7
7)	Dd1f3+	Kf7e6
8)	Sb1c3	Sc6b4
9)	Df3e4	c7c6
10)	a2a3	Sb4a6
11)	d2d4	Dd8d6
12)	Lc1f4	b7b5
13)	Lf4e5∧	

	W.	S.
4)	Sf3g5	d7d5
5)	e4d5	Sf6d5
6)	Sg5f7	Ke8f7
7)	Dd1f3+	Kf7e6
8)	Sb1c3	Sc6b4
9)	Df3e4	c7c6
10)	a2a3	Sb4a6
11)	d2d4	Ke6d7
12)	Sc3d5	c6d5
13)	De4d5+	Kd7c7
14)	Dd5a5+	Kc7d7
15)	Lc4b5+	Kd7e6
16)	Da5d8	Lf8b4+
17)	a3b4	Th8d8
	∧	

	W.	S.
4)	Sf3g5	d7d5
5)	e4d5	f6d5
6)	Sg5f7	Ke8f7
7)	Dd1f3+	Kf7e6
8)	Sb1c3	Sc6e7
9)	d2d4	h7h6
10)	0-0	c7c6
11)	Tf1e1	Ke6d6[4])
12)	Te1e5	Se7g6[5])
13)	Sc3d5	Sg6e5
14)	d4e5+	Kd6d7
15)	e5e6+	Kd7d6
16)	Lc1f4+	Kd6e6
17)	Ta1e1+	Ke6f7
18)	Lf4d2+	Kf7g8
19)	Sd5f6+	0

	W.	S.
4)	Sf3g5	d7d5
5)	e4d5	Sf6d5
6)	Sg5f7	Ke8f7
7)	Dd1f3+	Kf7e6
8)	Sb1c3	Sc6e7
9)	d2d4	c7c6
10)	Lc1g5	e5d4
11)	0-0-0	d4c3
12)	Th1e1	Ke6d7
13)	Lc4d5	c3b2+
14)	Kc1b1	c6d5
15)	Td1d5+	Kd7e8[6])
16)	Td5d8+	Ke8d8
17)	Df3d5+	Kd8e8
18)	Sg5e7	Lf8e7
19)	Dd5d6∧	

---

[1]) Das Richtige. Sg5f7 wäre schlecht wegen Dd8h4 und auf 5) Sg5e4 folgt d7d5.

[2]) Auf h6g5 folgt Dd2g5.

[3]) Ausführliche Untersuchungen über diese Spielweise sind von Bilguer angestellt, aus denen nachfolgend einige Beispiele mitgetheilt werden Mindestens erobert W. 3 Bauern für den geopferten Springer:

[4]) Auf Ke6d7 folgt d4e5

[5]) Auf d5c3 folgt Lc1f4. Auf b7b5 gewinnt W. folgend:

12)	13)	14)	15)	16)	17)
Te1e5	Lc4d5	Te5d5+	Df3d5+	Lc1g5+	Ta1e1+
b7b5	c6d5	Se7d5	Kd6e7	h6g5	—

[6]) Sc7d5 ist nicht besser.

Wenn W. im 4. Zuge d2d4 spielt, so nimmt S. e5d4 und antwortet auf 5) e4e5 mit d7d5, wodurch sich eine schon früher besprochene Spieleröffnung, ohne besondern Vortheil für W. herstellt.

Wenn Weiss im 3. Zuge nicht den Läufer ziehen will, so kann er den Damenbauer 2 Schritte oder den Damenläuferbauer 1 Schritt vorrücken.

Das erstere Spiel führt den Namen:

Schottisches Gambit.

1) e2e4	2) Sg1f3	3) d2d4
e7e5	Sb8c6	

(Von einigen Partien, die der Schachklub zu Edinburgh gegen den Londoner durchführte.) Der Zweck dieses Zugs besteht darin, den feindlichen Königsbauer von seiner Linie abzulenken, dagegen dem eigenen Königsbauer das Vordringen zu ermöglichen, und wenn der Nachziehende den gewonnenen Bauer behaupten will, einen sehr starken Angriff einzuleiten, welcher durch das rasche Herausbringen der Offiziere gefördert wird. Den Bauer d4 dürfte S. am besten mit dem Bauer nehmen.

Nimmt er mit dem Springer, so entsteht folgendes Spiel:

W.	S.	W.	S.
3)	3) Sc6d4	8) 0-0	8) d7d6
4) Sf3d4	4) e5d4	9) Lc4b5	9) Lc8d7
5) Dd1d4	5) Sg8e7	10) Sb1c3	10) Lf8e7
6) Lf1c4	6) Se7h6	11) Lc1e3 ∧	11) [1]
7) Dd4d5	7) Dd8f6		

Schwächer spielt W. wenn er den Königsbauer mit dem Springer nimmt, statt die Springer zu tauschen, wie nachstehende Beispiele zeigen:

3) d2d4	4) Sf3e5	5) Lf1c4	6) 0-0	7) Sb1c3 =
Sc6d4	Sd4e6	8g8f6	Lf8c5[2])	0-0

3) d2d4	4) Sf3e5	5) Lf1c4	6) Lc4e6	7) Sb1c3	8) Le6b3	9) 0-0
Sc6d4	Sd4e6	e7c6	Dd8a5+	Da5e5	Lf8c5	=

3) d2d4	4) Sf3e5	5) Lf1c4	6) Lc4e6	7) Dd1h5+	8) Se5g6	9) Dh5c5 ∧
Sc6d4	Lf8c5[3])	Sd4e6	f7e6	g7g6	Sg8f6	

Nimmt Schwarz den Bauer mit dem Bauer so hat Weiss zwei Spielarten. Entweder er nimmt den Bauer sogleich wieder, oder er bahnt einen weiter aussehenden Angriff an. Das erstere wollen wir zunächst in Betracht ziehen.

---

[1]) Andere Beispiele von Fortsetzungen sind folgende:

5) Dd1d4	6) e4e5	7) Sb1c3	8) Lf1d3	9) Dd4c5	10) Sc3b5	11) Lc1e3	12) Sb5c7+	13) Dc5f8+
Dd8f6	Df6g6	Dg6c2	Lf8c5	Dc2d3	Dd3e4+	De4g2	Ke8d8	Verloren.

Oder:

5) Dd1d4	6) e4e5	7) Sb1c3	8) Dd4e4	9) Sc3d5	10) Ke1e2	11) Lc1d2 ∧
Dd8f6	Df6g6	Dd6b6	Lf8c5	Lc5f2+	Db6c5	

Oder:

5) Dd1d4	6) e4e5	7) Sb1c3	8) Sc3e4	9) Lc1h6	10) Lf1d3	11) Se4d6+	12) e5d6	13) Kc1d2 ∧
Dd8f6	Df6g6	c7c6	Sg8h6	Dg6h6	Lf8e7	Le7d6	Dh6e6+	

Oder:

5) Dd1d4	6) Lf1c4	7) Dd4d5	8) 0-0	9) c2c3	10) e4e5 ∧
Sg8e7	Se7c6	Dd8f6	Lf8b4	Lb4a5	

[2])

6) 0-0	7) Se5f7	8) Lc4e6+	9) Dd1g4+
Sf6e4	Ke8f7	Kf7e6	

[3]) Fehlerhaft.

1) e2e4	2) Sg1f3	3) d2d4	4) Sf3d4
e7e5	Sb8c6	e5d4	

Nähme jetzt S. d4 mit den Springer, so würde Dd1d4 folgen u. wir hätten die schon besprochene, für S. etwas gedrückte Stellung wieder. Nachfolgende Vertheidigung ist besser:

4) Sf3d4	5) Sd4c6	6) Dd1f3	7) g2g3	8) Lc1f4	9) Lf1c4	10) Sb1d2
Lf8c5	Dd8f6	Df6f3	b7c6	d7d6	Lc8e6	=

Oder:	5) c2c3	oder:	5) Lc1e3	oder:	5)	6) c2c3
	Dd8h4		Dd8h4		Dd8f6	Sg8e7

Bedenklicher für S. ist 4) Dd8h4, obgleich die Meinungen darüber getheilt sind.

4) Sf3d4	5) Dd1d3	6) Dd3e2	7) Sb1d2	8) g2g3	9) De2h5	c2c3
Dd8h4	Sc6e5	Sg8f6	Lf8c5	Dh4h5	Sf6h5	

4) Sf3d4	5) Dd1d3	6) Sb1d2	7) g2g3
Dd8h4	Sg8f6	Lf8c5	

4) Sf3d4	5) Sd4b5[1]	6) Lf1e2	7) 0-0	8) Sb1c3
Dd8h4	Dh4e4	Ke8d8[2]	a7a6	De4e8

W.	S.	W.	S.
4) Sf3d4	4) Dd8h4	9) Sb1d2	9) De4g6
5) Sd4b5	5) Dh4e4+	10) Le2d3	10) Dg6h6
6) Lf1e2	6) Lf8b4+	11) f2f4	11) Sc6b4
7) Lc1d2	7) Ke8d8	12) Ld3c4 ⋀	
8) 0-0	8) Lb4d2		

4) Sf3d4	5) Sd4b5	6) Dd1f3	7) Lc1e3	8) Df3e2	9) Le3b6	10) Sb1c3	11) 0-0-0⋀
Dd8h4	Lf8c5	Lc5b6	Sc6e5	Dh4d8	a7b6	d7d6	

4) Sf3d4	5) Sd4b5	6) Dd1f3	7) Sb5c7+	8) Df3f4	9) Ke1d1	10) Lc1f4	11) Sc7a8⋀
Dd8h4	Lf8c5	Sc6d4	Ke8d8	Sd4c2+	Dh4f4	Sc2a1	

Wir kommen jetzt zu dem Falle, wenn W. auf die sofortige Wiedernahme des Bauern verzichtet. Hier bietet sich von selbst als stärkster Angriff der Zug des Königsläufers f1c4 dar. Schwarz hat nun 2 Arten der Erwiderung. Entweder er beabsichtigt keine Erhaltung des eroberten Bauern, was die einfachste und sicherste Vertheidigung gibt, oder er versucht den Vortheil des Bauernmehrbesitzes durch erzwungenen Abtausch desselben festzuhalten. Im ersteren Fall ist es namentlich der Zug Lf8c5, welcher eine gute Vertheidigung bietet.

1) e2e4	2) Sg1f3	3) d2d4	4) Lf1c4
e7e5	Sb8c6	e5d4	Lf8c5

Weiss hat nun verschiedene Arten der Fortsetzung. Die stärkste ist: 5) c2c3, worauf Schwarz am einfachsten mit Sg8f6 antwortet, wodurch eine Stellung des giuoco piano hergestellt wird.

5) c2c3[3]	6) c3d4	7) Lc1d2[4]	8) Sb1d2	=
Sg8f6	Lc5b4+	Lb4d2+	d7d5	

---

[1]) Dieser Zug von Horwitz opfert einen Bauer für den Angriff.

[2]) Auf 6) —/De4e5 gewinnt 7) f2f4 und auf 6) —/Lf8d6 7) Dd1d6/De4e2+ 8) Ke1e2/c7d6 9) Sb5c7+/Verloren.

[3]) 5) c2c3/d4c3 6) Lc4f7+/Ke8f7 7) Dd1d5+/Kf7e8 8) Dd5h5+/g7g6 9) Dh5c5⋀

[4]) Auf Ke1f1 folgt 0-0.

5) c2c3	6) e4e5	7) Lc4b5	u. s. w. (Siehe giuoco piano).
Sg8f6	d7d5	Sf6e4	

Ausser Sg8f6 ist d4d3 gut.

5) c2c3	6) b2b4	7) b4b5	8) Lc4d3	9) e4e5[1]	10) Sb1d2	11) Lc1a3
d4d3	Lc5b6	Sc6a5	d7d5	Lc8g4	Sg8e7	=

5) c2c3	6) Sf3g5	7) Dd1h5	8) Sg5f7	9) Ke1f2	10) Th1e1	S. steht gut.
d4d3	Sg8h6	Dd8e7	Lc5f2+	Sh6f7	Sc6e5	

Nachtheilig dagegen wäre es, wenn S. im 5. Zuge die Dame nach e7 zöge, wie folgende Beispiele zeigen:

W.	S.	W.	S.
5) c2c3	5) Dd8e7	11) Sd5b4	11) Sc6b4
6) 0-0	6) d4c3	12) Sf3g5	12) Sg8h6
7) Sb1c3	7) d7d6	13) Dd1d4	13) f7f6
8) Sc3d5	8) De7d7 (De7d8 wäre schlechter.)	14) Sg5e6+	14) Kf8e8
		15) Dd4d2	15) Dd7e7
9) b2b4	9) Lc5b4	16) Se6c7+	16) De7c7
10) Lc1b2	10) Ke8f8	17) Dd2b4 ∧	

Veränderung im 9. Zuge von S.

9)	10) Sd5b4	11) Sf3g5	12) Lc1b2	13) Dd1b3	14) Sg5f7	15) Db3b4 ∧
Sc6b4	Lc5b4	Sg8h6	Ke8f8	Dd7e7	Sh6f7	Sf7e5

Diese Beispiele mögen als Anleitung dienen, wie W. im angegebenen Falle zu ziehen hat.

Ausser c2c3 kann W. noch rochiren oder mit Sf3g5 den Angriff fortsetzen.

5) 0-0	6) c2c3	7) Sb1c3	8) Sf3g5	9) b2b4	10) Dd1b3
d7d6	d4c3	Sg8e7	Sc6e5	Lc5b6	0-0 ∧

5) Sf3g5	6) Sg5f7	7) Lc4f7+	8) Dd1h5+	9) Dh5c5
Sg8h6	Sh6f7	Ke8f7	g7g6	d7d5 ∧

W.	S.	W.	S.
5) Sf3g5	5) Sg8h6	11) Sb1c3	11) c7c6
6) Dd1h5	6) Dd8e7 (Dd8f6 ist besser.)	12) Lc1d2	12) De7f6
7) 0-0	7) d7d6	13) Dh5e2	13) Sd3f4
8) h2h3	8) Sc6e5	14) Ld2f4	14) Df6f4
9) Lc4b3	9) d4d3	15) Dd1h5	15) Df4f6 ∧
10) c2d3	10) Se5d3		

Ausser dem Läuferzuge f8c5 könnte S. auch 4) Sg8f6 ziehen.

1) e2e4	2) Sg1f3	3) d2d4	4) Lf1c4
e7e5	Sb8c6	e5d4	Sg8f6

5) 0-0 (stärkste)	6) Tf1e1	7) Lc4d5	8) Sb1c3	9) Sc3e4	10) Lc1g5	11) Lg5f6	12) Sf3d4
Sf6e4[2])	d7d5	Dd8d5	Dd5h5	Lc8e6	h7h6	Dh5a5	Sc6e7

6) 0-0	6) Tf1e1	7) Sf3d4	8) Lc4d5	9) Ld5e4	10) Lc1e3 =
Sf6e4	d7d5	Lf8c5	0-0	Dd8d4	Dd4d1

---

[1]) 9) e4d5 / Dd8d8 =

[2]) Hier ist d7d5 zu beachten.

W.	S.	W.	S.
5) Sf3d4	5) Sf6e4	10) Dd5e4	10) Dd8e8
6) Lc4f7+	6) Ke8f7	11) De4e8	11) Lf8b4+
7) Dd1h5+	7) g7g6	12) c2c3	12) Th8e8+
8) Dh5d5+	8) Kf7g7	13) Ke1d1	13) Lb4c5∧
9) Sd4c6	9) b7c6		

5) e4e5 6) Lc4b5 7) Sf3d4 8) Lb5c6 9) 0-0 Oder 5) e4e5 6) 0-0 (Lc4f7+ gewährt
d7d5 Sf6e4 Lc8d7 b7c6 Lf8e7 Sf6g4 keinen Vortheil.)

5) Sf3g5 6) Lc4b3 7) f2f4 8) f4e5 9) Lb3f7+ 10) Dd1f3+ Oder 9) 0-0 10) e5d6
Sc6e5 h7h6 h6g5 Sf6e4 Ke8f7 d7d5 f7f5

5) Sf3g5 =
d7d5

Spielt S. im 4. Zuge d7d6 so nimmt W. 5) Sf3d4. Zieht S. dagegen 4) Dd8f6 so rochirt W. und S. bekommt in beiden Fällen ein beengtes Spiel.

Will S. den Bauer zu erhalten suchen, so kann es nur dadurch geschehen, dass er denselben gegen einen 2. von W. tauscht. Dazu führt der Läuferzug f8b4+ W. ist nun genöthigt c2c3 zu ziehen, und erlangt den heftigsten Angriff wenn S. diesen Bauer nicht bloss nimmt, sondern auch den Mehrbesitz von 2 Bauern zu bewahren sucht.

1, e2e4 2) Sg1f3 3) d2d4 4) Lf1c4 5) c2c3 6) 0-0[1]) 7) Lc1b2
e7e5 Sb8c6 e5d4 Lf8b4+ d4c3 c3b2

Diese Spielart führt den Namen der kompromittirten Partie. Für das Opfer der beiden Bauern hat W. eine ausgezeichnete Angriffsstellung, namentlich auch durch die Läufer, während die Figuren von S. noch unentwickelt sind. Beispiels wegen wollen wir einige Fortsetzungen mittheilen:

7) Lc1b2 8) a2a3[3]) 9) Dd1d5 10) e4e5[4]) 11) e5d6 12) Lc4b5 13) Dd5d3 14) Sb1c3
Ke8f8[2]) Lb4a5 Dd8e7 d7d6 c7d6 Lc8e6 Sg8h6 u. s. w.

7) Lc1b2 8) e4e5 9) a2a3 10) Sb1c3 11) Sc3d5 12) Tf1e1 13) Lb2e5 14) Sf3e5
Ke8f8 Dd8e7 Lb4c5 d7d6 De7d7 d6e5 Sc6e5 u. s. w.

7) Lc1b2 8) Dd1d5[5]) 9) Sf3g5 10) Dd5d2 11) Sg5f7 12) Dd2c2∧
Lb4f8 Sg8h6 Sc6b4 Sb4c2 Sh6f7

---

[1]) Schwächer ist b2c3 z. B:
6) b2c3 7) 0-0*) 8) e4e5
Lb4a5 d7d6 Sg8e7**)
6) b2c3 7) Lc1g5 8) Ke1f1 9) Lg5f6
Dd8f6 Lb4c3+ La3c1 La1f6
W. hat die Dame für Thurm, Läufer und 2 Bauern erobert.

[2]) Das Beste wie es scheint.

[3]) Ein wichtiger Zug, da er S zwingt das wichtige Feld a5 mit seinem auf dieser Stelle ziemlich unnützen Läufer zu besetzen, oder mit demselben auf c5 gehend, die Felder e1 und c3 frei zu lassen.

[4]) 10) Sf3g5 11) f2f4
Sg8h6

[5]) Besser als e4e5.

---

*) 7) e4e5
d7d5

**) 8) 9) Le4f7+ 10) Sf3e5+ ∧
d6c5 Ke8f7

Lc1b2	8) Sb1c3	9) e4e5	10) Sc3e4	11) Dd1d2	12) Se4f6+	13) Ta1d1 ∧
Lb4f8	Sg8h6	Lf8e7	0-0	d7d6	Kg8h8	

Lc1b2	8) Sf3g5	9) e4e5	10) Dd1h5	11) Sg5f7 ∧
Sg8f6	0-0	Sf6e8	h7h6	

Lc1b2	8) Sf3g5	9) e4e5	10) Dd1g4	11) e5e6	12) Sg5f7 ∧
Sg8f6	0-0	Sf6g4	d7d5	d5c4	

w.	s.	w.	s.
) c1b2	7) f7f6	11) Tf1e1+	11) Ke8f8
) Dd1b3	8) Sg8h6	12) Sb1c3	12) d7d6
) e4e5	9) Lb4e7	13) Sc3d5	13) Lf6b2
) e5f6	10) Le7f6	14) Db3b2 ∧	

Man wird aus diesen Beispielen ersehen wie der Angriff zu leiten ist.

Die grosse Gefährlichkeit des Angriffs hat den Ausweg einschlagen lassen, att den Bauer b2 gleichfalls zu nehmen, mit dem Besitz des einen Bauern sich u begnügen, und nach d4c3, wenn W. in 6. Zuge rochirt hat, auf Sicherstellung es eigenen Spiels sein Augenmerk zu richten. Es bieten sich hierzu zwei Züge dar: 7d6 und c3c2.

1) e2e4	2) Sg1f3	3) d2d4	4) Lf1c4	5) c2c3	6) 0-0
e7e5	Sb8c6	e5d4	Lf8b4+	d4c3	

w.	s.	w.	s.
6) 0-0	6) d7d6[1])	12) Lc4d5	12) Sg8e7
7) a2a3	7) Lb4a5	13) Lc1g5	13) Df6g6
8) b2b4	8) La5b6	14) Lg5e7	14) Ke8e7
9) Dd1b3	9) Dd8f6	15) Ld5c6	15) b7c6
10) Sb1c3	10) Lc8e6	16) Db3c4	16) c6c5
11) Sc3d5	11) Le6d5		∧

Veränderung im 12. Zuge:

w.	s.	w.	s.
12) e4d5	12) Sc6e5	17) Db3f3	17) Ta8c8
13) Lc4b5+	13) c7c6	18) Ta1c1	18) Sg8e7
14) d5c6	14) b7c6	19) Lg5e7	19) Ke8e7
15) Sf3e5	15) d6e5	20) Lb5c6	20) Th8d8
16) Lc1g5	16) Df6d6		=

6) 0-0	7) Dd1c2	8) a2a3	9) b2b4	W. hat ein gutes Spiel.
c3c2	d7d6	Lb4c5	c5b6	

Mag es auch möglich sein, mit 6) Lf8b4+ die Partie zu halten, jedenfalls ist Lf8c5, in der Praxis vorzuziehen.

Wir enden hiermit die Besprechung des schottischen Gambits, und gehen zu derjenigen Spielweise über, wo W. im 3. Zuge den Damenläuferbauer 1 Schritt zieht, in der Absicht, im nächsten Zuge das Centrum mit seinen Bauern einzunehmen. Der Angriff ist indess kein nachhaltiger, und darum diese Eröffnung nicht besonders zu empfehlen. Die Gegenzüge von S. sind: d7d5, f7f5 und Sg8f6.

---

[1])

6) 0-0	7) e4e5	8) e5f6 ∧
Sg8f6	d7d5	

1) e2e4 / e7e5   2) Sg1f3 / Sb8c6   3) c2c3 / —

W.	S.	W.	S.
3) c2c3	3) d7d5	9) Lb5c4	9) Dd5e4+
4) Lf1b5	4) d5e4 [1])	10) Ke1f2	10) Lc8e6
5) Sf3e5 [2])	5) Dd8d5	11) d2d3	11) De4f5
6) Dd1a4	6) Sg8e7	12) Lc4e6	12) f7e6
7) f2f4	7) e4f3	13) Th1e1	13) 0-0-0
8) Se5f3	8) a7a6	14) d3d4	=

W.	S.	W.	S.
3) c2c3	3) f7f5	10) Lb5c4	10) Dd6d1+
4) d2d4	4) d7d6 [3])	11) Ke1d1	11) Sc6d8
5) d4e5	5) f5e4	12) Sg5e4	12) Lc8e6
6) Sf3g5	6) d6d5	13) Lc4e6	13) Sd8e6
7) e5e6	7) Sg7h6	14) Lc1h6	
8) Lf1b5	8) Dd8d6	W. hat bessere Bauern.	
9) c3c4	9) d5c4		

Nachtheiliger für W. wäre es wenn er nach f7f5 im 4. Zuge Lf1b5 oder e4f5 zöge wie nachfolgend gezeigt wird:

3) c2c3 / f7f5   4) Lf1b5 / f5e4   5) Lb5c6 / d7c6   6) Sf3e5 / Dd8g5 ∧

3) c2c3 / f7f5   4) e4f5 / d7d6   5) g2g4 / h7h5   6) Sf3g1 / h5g4   7) Dd1g4 / Sg8e7   8) Lf1d3 / g7g6 ∧

W.	S.	W.	S.
3) c2c3	3) Sg8f6 [4])	9) Sb1d2	9) 0-0
4) d2d4	4) Sf6e4	10) Sd2e4	10) f5e4
5) d4d5	5) Lf8c5	11) Da4e4	11) Lf2b6
6) d5c6	6) Lc5f2+	12) Lc1g5	
7) Ke1e2	7) b7c6	S. hat für seinen Offizier 2 Bauern und bessere Stellung.	
8) Dd1a4	8) f7f5		

W.	S.	W.	S.
3) c2c3	3) Sg8f6	9) Dd5b3	9) d7d5
4) d2d4	4) Sf6e4	10) e5d6	10) Dd8d6
5) d4e5	5) Lf8c5	11) Sd2e4	11) f5e4
6) Dd1d5	6) Lc5f2+	12) Ke2f2	12) e4f3
7) Ke1e2	7) f7f5	13) g2f3	13) Lc8e6 ∧
8) Sb1d2	8) Sc6e7		

---

[1]) Weniger gut wäre:
4) — / Dd8d6   5) e4d5 / Dd6d5   6) Lb5c6 / b7c6   7) Dd1e2 / Lf8d6   8) d2d4 / Lc8g4   9) Sb1d2 / f7f6   10) 0-0 ∧ / —

[2]) 5) Lb5c6+ / b7c6   6) f3e5 / Dd8d5   7) Dd1a4 / Lc8b7 ∧

[3]) Das Richtige; denn:
4) d2d4 / e5d4   5) e4e5 / d4c3   6) Sb1c3 ∧ / —   Oder: 4) d2d4 / f5e4   5) Sf3e5 / Sf8f6   6) Lf1b5 / Lf8e7   7) Dd1b3 ∧ / —   Oder:
4) d2d4 / f5e4   5) Sf3e5 / Sg8f6   6) Lf1b5 / a7a6   7) Lb5c6 / b5c6   8) Lc1g5 / Ta8b8   9) b2b4 / Lc8b7   10) 0-0 / d7d5   11) f2f3 / Lf8e6   12) f3e4 / 0-0
13) Sb1d2 ∧

[4]) Schwächer ist Lf8c5:
3) c2c3 / Lf8c5   4) b2b4 / Lc5b6   5) b4b5 / Sc6a5   6) Sf3e5 / Dd8e7   7) d2d4 / d7d6   8) Lc1a3 / f7f6   9) Se5f3 / De7e4+   10) Lf1e2 / Sg8h6   11) 0-0 / 0-0   12) Le2d3 ∧

c2c3 / Sg8f6 4) d2d4 / d7d5 5) Lf1b5 / Sf6e4 6) Sf3e5 / Lc8d7 7) Dd1b3 / Se4d6 8) Lb5c6 / Ld7c6 9) 0-0 / Lf8e7 =

Bisher hatten wir angenommen, dass S. im 2. Zuge den angegriffenen Königsuer deckt, und haben den Zug des Damenspringers b8c6 als den besten erkannt. könnte aber auch statt sich auf die Vertheidigung zu beschränken gleichfalls t seinem Königsspringer, den feindlichen Damenbauer angreifen.

Diese Eröffnung findet sich zwar schon bei den älteren Schriftstellern vor, aber eil sie auf Veranlassung russischer Schachspieler auch neuerer Zeit wieder in Ausung kam, führt sie den Namen:

Petroffsche Vertheidigung.

1) e2e4 / e7e5 2) Sg1f3 / Sg8f6

Indess gibt der Zug g8f6 dem schwarzen Spiele eine gewisse Schwäche, bei cheinbar gleicher Stellung, (nämlich bei der Antwort 3) Sf3e5) so dass diese Eröffnung dem Damenspringerzuge b8c6 nachzustellen, und daher nicht auf gleiche Weise zu empfehlen ist.

W.	S.	W.	S.
3) Sf3e5	3) d7d6[1])	8) c2c4	8) Lc8e6
4) Se5f3	4) Sf6e4	9) a2a3	9) c7c6
5) d2d4	5) d6d5	10) Dd1c2	
6) Lf1d3	6) Lf8e7	W. hat gutes Spiel.	
7) 0-0	7) 0-0		

Veränderung im 9. Zuge:

9) Dd1c2 / Se4f6 W. hat gutes Spiel.

Veränderung im 7. Zuge:

7) 0-0 / Se4d6 8) Lc1f4 / Lc8e6 9) Sb1d2 / Sb8d7 10) Tf1e1 / 0-0 W. hat gutes Spiel.

Veränderung im 6. Zuge:

6) Lf1d3 / Lf8d6 7) 0-0 / 0-0 8) c2c4 / Lc8e6 9) Dd1c2 / f7f5 10) Dc2b3 W. hat gutes Spiel.

---

1) Ungünstiger für S. ist:

3) — / Sf6e4 4) Dd1e2 / Dd8e7 5) De2e4 / d7d6 6) d2d4 / f7f6 7) f2f4 / Sb8d7 8) Sb1c3 / d6e5 9) Sc3d5 / De7d6 10) d4e5 / f6e5 11) f4e5 / Dd6c6 12) Lf1b5 ∧ / Dc6g6

Veränderung im 8. Zuge:

8) Sb1c3 / f6e5 9) f4e5 / d6e5 10) Sc3d5 / Sd7f6 11) Lf1b5+ / c7c6 12) Sd5f6+ / g7f6 13) Lb5c6+ / Ke8d8 14) Lc1d2 / a7a5*) 15) 0-0-0 / b7c6 16) De4c6 / a8a6 17) Ld2a5+ / a6a5 18) d4e5+ / Lc8d7 19) e5e6 ∧

*) 14) Lc1d2 / b7c6 15) De4c6 / e5d4+ 16) Ke1f2 / Ta8b8 17) Ld2a5+ / Tb8b6 18) Th1e1 ∧

Veränderung im 5. Zuge von S.

W.	S.	W.	S.
5) d2d4	5) Lf8e7	9) Sb1c3	9) c7c5
6) Lf1d3	6 Se4f6	10) c4d5	10) c5d4
7) c2c4	7) 0-0	11) Sf3d4	11) Sf6d5
8) 0-0	8) d6d5	12) Lf3h7+∧	

Oder:

10) c4d5	11) Sc3d5	12) Dd1e2	
Sf6d5	Dd8d5	W. ist besser entwickelt.	

3) d2d4	4) e4e5	5) Sf3d4	6) e5d6	7) Lf1c4	8) Lc1e3	9) 0-0	=
e5d4	Sf6e4 [1])	d7d6	Lf8d6	Ld6c5	0-0	Sb8d7	

3) d2d4	4) e4e5	5) Lf1d3	6) Sf3d4	7) e5d6	8) 0-0	=
e5d4	Sf6e4	Se4c5	d7d6	Lf8d6	0-0	

3) d2d4	4) Lf1d3	5) Sf3e5	6) c2c4	7) Se5c4	8) Sc4e3	9) 0-0	=
Sf6e4	d7d5	Se4d6	d5c4	Lc8e6	Lf8e7	0-0	

W.	S.	W.	S.
3) d2d4	3) Sf6e4	8) Lc1e3	8) c5d4
4) Lf1d3	4) d7d5	9) Le3d4	9) f7f6
5) Sf3e5	5) c7c5	10) Se5g4	10) f6f5
6) 0-0	6) Lf8d6	11) Sg4e5	11) Sb8c6
7) f2f4	7) 0-0	12) Se5c6	12) b7c6∧

3) Lf1c4 [2])	4) Dd1e2	5) Sf3e5	6) d2d3	7) d3e4	8) 0-0	W. hat gutes Spiel.
Sf6e4	d7d5	Lf8c5	d5c4	Lc8e6		

W.	S.	W.	S.
2) Lf1c4	3) Sf6e4	11) Th1f1	11) d5c4
4) Dd1e2	4) d7d5	12) Sd8e6	12) c4d3+
5) Sf3e5	5) Lf8c5	13) c2d3	13) Ke8e7
6) d2d3	6) Lc5f2+	14) Se6g7	14) Th8g8
7) Ke1d1	7) Lf2b6	15) Sg7f5+	15) Ke7e6
8) Se5f7	8) Lc8g4	16) Lc1e3	16) Lb6e3
9) Sf7d8	9) Lg4e2+	17) Sf5e3∧	17) Sf2g4
10) Kd1e2	10) Se4f2		

Ausser dem Königsspringer kann S. entweder den Damenbauer oder den Königsläuferbauer 2 Schritte ziehen. Das erstere Spiel:

1) e2e4	2) Sg1f3
e7e5	d7d5

ist kein zu empfehlendes, weil die schwarze Dame zu früh in's Feld kommt und zu Rückzügen genöthigt ist, während W. sich vortheilhaft entwickelt.

3) e4d5 [3])	4) Dd1e2	5) Sf3d4	6) Sb1c3∧
e5e4	Dd8e7	Sg8f6 [4])	

---

[1]) Auf Dd8e7 folgt 5) Dd1e2
[2]) Auf Sb1c3 folgt Lf8b4 oder Sb8c6
[3]) Das Richtige.
[4]) Auf c7c5 folgt d4b5 und nachher d2d4

w.	s.	w.	s.
) e4d5	3) Dd8d5	8) Tf1e1	8) f7f6
) Sb1c3	4) Dd5e6	9) d2d4	9) a7a6
) Lf1b5+	5) Lc8d7	10) d4e5	10) f6e5
) 0-0	6) Ld7b5	11) Sf3e5 ∧	
) Sc3b5	7) Lf8d6		

Noch ungünstiger ist im Springerspiel das **Gambit in der Rückhand.**

1) $\frac{\text{e2e4}}{\text{e7e5}}$ 2) $\frac{\text{Sg1f3}}{\text{f7f5}}$

w.	s.	w.	s.
) Sf3e5	3) d8f6	7) f2f3	7) e4f3
) d2d4	4) d7d6	8) Dd1f3	8) Sg8f6
) Se5c4	5) f5e4	9) Lf1d3	9) Dg6g4
) Sb1c3	6) Df6g6	10) Df3e3+ ∧	

w.	s.	w.	s.
) Sf3e5	3) Dd8f6	10) Sc3e4	10) Df6e6
) d2d4	4) d7d6	11) Dd1e2	11) d6d5
) Se5c4	5) f5e4	12) Sc4d6+	12) Lf8d6
) Sb1c3	6) Lc8f5	13) Se4d6+	13) Ke8e7
) g2g4	7) Lf5g6	14) De2e6+	14) Ke7e6
) Lf1g2	8) c7c6	15) Sd6b7 ∧	
) Lg2e4	9) Lg6e4		

Veränderung im 6. Zuge.

w.	s.	w.	s.
Sb1c3	6) c7c6	12) Lf1c4+	12) e6e7
) Sc3e4	7) Df6e6	13) Sf7h8	13) Lc8e6
) Dd1e2	8) d6d5	14) Lc4d3	14) Sg8f6
) Se4d6+	9) Ke8d7	15) Lc1g5	15) Le6g8
) Sd6f7	10) d5c4	16) 0-0 ∧	
) De2e6+	11) Kd7e6		

w.	s.	w.	s.
) Sf3e5	3) Dd8f6	7) h2h4	7) h7h6
) d2d4	4) f5e4	8) Dd1h5	8) Ke7d6
) Lf1c4	5) c7c6	9) Lc1g5	9) h6g5
) Lc4f7+	6) Ke8e7	10) Dh5h8+	

w.	s.	w.	s.
3) Sf3e5	3) Dd8f6	7) Sc3b5	7) Sb8a6
4) d2d4	4) f5e4	8) Se5f7	8) d7d5
5) Lf1c4	5) Sg8e7	9) Sf7d6+ ∧	
6) Sb1c3	6) Df6f5		

3) $\frac{\text{Sf3e5}}{\text{Dd8e7}}$ 4) $\frac{\text{Dd1h5+}}{\text{g7g6}}$ 5) $\frac{\text{Se5g6}}{\text{e7e4+}}$ 6) $\frac{\text{Lf1e2}}{\text{Sg8f6}}$ 7) $\frac{\text{Dh5h3 ∧}}{}$

Ein eigenthümliches Spiel entsteht, wenn W. im 3. Zuge statt Sf3e5 den Königsläufer nach c4 zieht:

w.	s.	w.	s.
3) Lf1c4[1])	3) f5e4	6) Th1f1	6) d7d5
4) Sf3e5	4) Dd8g5	7) Sf7h8	7) Lc8g4
5) Se5f7	5) Dg5g2	8) Lc4e2	8) Lg4h3

[1]) e4f5 ist wie in allen ähnlichen Fällen nicht gut. Der Bauer wäre nicht haltbar.

w.	s.	w.	s.
9) d2d3	9) Lf8d6	13) Ke1d2	13) Lh2f4+
10) d3e4	10) Dg2e4	14) Kd2c3	14) Lf4e5+
11) Tf1g1	11) Ld6h2	15) Kc3b3∧	
12) Tg1g7	12) De4h1+		

Veränderung im 7. Zuge.

w.	s.	w.	s.
7) Sf7h8	7) d5c4	13) Tf1f3	13) Sb8c6
8) Dd1h5+	8) g7g6	14) d2d3	14) c4d3
9) Dh5h7	9) Lc8c6	15) c2d3	15) Sc6b4
10) Dh7g6+	10) Dg2g6	16) Lc1f4	16) Le6f7
11) Sh8g6	11) Lf8d6	17) Lf4d6	17) c7d6
12) f2f4	12) e4f3	18) Sg6h8∧	

3) Lf1c4 / d7d6   4) d2d4[1]

Nur der Vollständigkeit wegen sei noch eines Zuges erwähnt, den S. als Antwo auf 2) Sg1f3 machen kann, der aber entschieden nachtheilig ist.

1) e2e4 / e7e5   2) Sg1f3 / Lf8c5

3) Sf3e5 / Dd8e7   4) d2d4 / Lc5b6   5) Lf1c4∧

w.	s.	w.	s.
3) Sf3e5	3) Dd8e7	7) Ke1f2	7(Sb8c6
4) d2d4	4) Lc5d6	8) Lf1d3	8) De4d4+
5) f2f4	5) f7f6	9) Lc1e3	9) Dd4d5
6) Se5c4	6) De7e4+	10) Ld3g6+∧	

Veränderung im 7. Zuge

w.	s.	w.	s.
7) Ke1f2	7) Ld6f4	13) Dd1e2	13) Sb8c6
8) Sb1c3	8) De4f5	14) Sc4a5	14) 0-0
9) Lf1d3	9) Df5g5	15) Sa5c6	15) Se7c6
10) Tf1e1+	10) Sg8e7	16) Sc3d5	16) Sc6d4
11) Kf2g1	11) Lf4c1	17) De2e4∧	
12) Ta1c1	12) d7d5		

w.	s.	w.	s.
3) Sf3e5	3) Dd8e7	7) Sb1d2	7) De4e7
4) d2d4	4) d7d6	8) d4c5	8) d6c5
5) Se5f7	5) De7e4+	9) Dd1h5+	9) g7g6
6) Lc1e3	6) Ke8f7	10) Dh5c5∧	

Wir sind hiermit zum Schluss des Springerspiels gelangt, und darum folge hier ein

---

[1]) Dieselbe Stellung entstand auch aus der Philidorschen Vertheidigung der Springerpartie:

1) e2e4 / e7e5   2) Sgf3 / d7d6   3) d2d4 / f7f5   4) Lf1c4

und ist dort das Weitere nachzusehen. S. verliert.

Vergleichender Rückblick

auf das Läufer- und Springerspiel.

Offenbar ist das Läuferspiel wie eine Art Vorstufe zu dem an Combinationen iel reichern und lebhaftern Springerspiel, dessen erste Offiziersbewegung unmittelbar ngreift. Die Angriffe der Springerspieleröffnung sind zugleich complicirter, indem ie auch den Figuren der Damenseite (Damenläufer und Damenspringer) eine thätigere Rolle zuertheilen, als ihnen im Läuferspiel anheimfällt. Dennoch ist eine gewisse Familienähnlichkeit zwischen manchen Formen beider Spielweisen nicht zu verkennen, wie wir ja gesehen haben, dass gerade der Zug, welcher als stärkster gegen das Läuferspiel gilt, nämlich

2)	Lf1c4	durch	3)	Sb1c3	4)	Sg1f3
	Sg8f6			Lf8c5		Sb8c6

zum giuoco piano überleitet. — Sowohl Läuferspiel wie Springerspiel scheiden sich in die beiden Hauptgruppen, wo der Anziehende mit c2c3 das Centrum einzunehmen sucht, oder durch andere Züge seinen Angriff fortsetzt. Nur ist in dem Läuferspiel, nachdem beiderseits der Läufer gezogen worden, der Zug c2c3 von grosser Bedeutung, während er im Springerspiel erst nach vorhergegangenem Läuferzuge rechte Kraft erlangt, da das Spiel:

2)	Sg1f3	3)	c2c3
	Sb8c6		

nur untergeordneten Werth beanspruchen kann. — Als besten Gegenzug gegen den Versuch des Anziehenden, mit c2c3 das Centrum einzunehmen bewährt sich sowohl im giuoco piano wie im Läuferspiel S.g8f6. Alle andern Vertheidigungszüge sind von geringerem Werthe. Gleichwie im Springerspiel nach den Zügen:

2)	Sg1f3	3)	Lf1c4	4)	c2c3	5)	d2d4	6)	e4e5
	Sb8c6		Lf8c5		Sg8f6		e5d4		

so ist auch im Läuferspiel nach

2)	Lf1c4	3)	c2c3	4)	d2d4	5)	e4e5
	Lf8c5		Sg8f6		e5d4		

der Zug des Damenbauern: d7d5 am besten, weil er zugleich einen Gegenangriff und den Figuren von S. Bahn macht. Die Wegnahme des feindlichen Königsspringers (e5f6) steht in beiden Fällen der Bewegung des Läufers c4 nach. —

Der Zug 2) f7f5 ist sowohl in der Springer- wie Läufer-Spieleröffnung nachtheilig. — Die höhern Theile des Springerspiels (das Evansgambit, das schottische Gambit) fehlen dem Läuferspiel. Das Doppelgambit ist nur schwächlich, und die Gambitversuche mit

2)	Lf1c4	3)	Dd1e2
	Lf8c5		

und nachher f2f4 sind von keiner bedeutenden Tragweite.

Nachfolgend geben wir eine kurze Uebersicht der hauptsächlichsten ersten Angriffs- und Vertheidigungszüge im Läufer und Springerspiel. Zur Bezeichnung der besten Züge dient ein Ausrufungszeichen (!).

Läuferspiel.

1)	e2e4	2)	f1c4
	e7e5		

2)		3)	c2c3	4)	d2d4	5)	Lc4f7+∧
	Lf8c5		c7c6		e5d4		

2)	3)	4)	5)	6)	7)	
— / Lf8c5	c2c3 / c7c6	d2d4 / d7d5	d4c5 / d5c4	Dd1d8+∧		
— / Lf8c5	c2c3 / Sb8c6	d2d4 / e5d4	Lc4f7+∧			
— / Lf8c5	c2c3 / Sb8c6	d2d4 / Lc5b6	Sg1e2∧			
— / Lf8c5	c2c3 / Dd8e7	Sg1f3 / d7d6	0-0∧			
— / Lf8c5	c2c3 / Dd8e7	Sg1f3 / Lc5f2+	Ke1f2 / Dd7c5+	d2d4∧		
— / Lf8c5	c2c3 / Dd8f6	Sg1f3 / Sb8c6	d2d4 / e5d4	e4e5+		
— / Lf8c5	c2c3 / Dd8f6	Sg1f3 / Sb8c6	d2d4 / Lc5b6	d4d5∧		
— / Lf8c5	c2c3 / Dd8g5	Dd1f3 / Dg5g6	Sg1e2 / d7d6	d2d4∧		
— / Lf8c5	c2c3 / Dd8g5	Dd1f3 / Sg8f6	Sg1e2∧			
— / Lf8c5	c2c3 / Dd8h4	Dd1e2 / Sg8f6	d2d4 / e5d4	e4e5∧		
— / Lf8c5	c2c3 / Sg8f6(!)	d2d4 / e5d4	c3d4 / Lc5b4+	Lc1d2 / Lb4d2+	Sb1d2 / d7d5	=
— / Lf8c5	c2c3 / Sg8f6	d2d4 / e5d4	e4e5 / d7d5(!) =			
— / Lf8c5	c2c3 / d7d5	Lc4d5 / Sg8f6	Dd1f3+			
— / Lf8c5	b2b4 / Lc5b4	f2f4 / d7d5(!)∧				
— / Lf8c5	Dd1e2. / Sb8c6 oder Dd8e7 oder d7d6					
— / Lf8c5	Sg1f3 / Sb8c6 (Springerspiel.)					
— / Lf8c5	f2f4 / Lc5g1	Dd1h3 / Dd8e7	Th1g1 / Sb8c6			
— / Sg8f6(!)	Sb1c3(!)					
— / Sg8f6	d2d3 / Lf8c5	Sg1f3 / d7d6 =				
— / Sg8f6	d2d3 / Lf8c5	f2f4 / d7d5	Lc4d5 oder e4d5 / =			

2) —	3) Sg1f3	4) d2d3		
Sg8f6	Sf6e4	=		
2) —	3) d2d4	4) e4e5	5) Lc4b5+	
Sg8f6	e5d4	d7d5	Lc8d7	
2) —	3) f2f4	4) f4e5	5) Dd1f3	
Sg8f6	d7d5	Sf6e4	Dd8h4+∧	
2) —	3) d2d3	4) f2f4∧		
f7f5	Sg8f6			
2) —	3) Sg1f3(!)	4) d2d4	5) d4e5∧	
f7f5	Sb8c6	Sg8f6		
2) —	3) Dd1e2	4) f2f4∧		
c7c6	Sg8f6			

Springerspiel.

1) e2e4	2) Sg1f3
e7e5	

2) —	3) Sf3e5 (!)∧				
f7f6					
2) —	3) d2d4 (!)	4) Dd1d4 (!)			
d7d6	e5d4	=			
2) —	3) d2d4	4) Sf3d4			
d7d6	e5d4	d6d5(!)	=		
2) —	3) d2d4	4) Lf1c4 (!) auch d4e5			
d7d6	f7f5				
2) —	3) Lf1c4	4) d2d4			
d7d6	c7c6	d6d5	=		
2) —	3) Lf1b5				
Sb8c6(!)	Sg8f6(!)	=			
2) —	3) Lf1b5				
Sb8c6	a7a6(!)	=			
2) —	3) Lf1b5	4) c2c3∧			
Sb8c6	Lf8c5				
2) —	3) Lf1b5	4) Sb1c3∧			
Sb8c6	Dd8f6				
2) —	3) Lf1b5				
Sb8c6	Sg8e7	=			
2) —	3) Lf1c4	4) c2c3	5) d2d4	6) c3d4	
Sb8c6	Lf8c5 (!)	Sg8f6 (!)	e5d4	Lc5b4+	=
2) —	3) Lf1c4	4) c2c3	5) d2d4	6) e4e5	
Sb8c6	Lf8c5	Sg8f6	e5d4	d7d5(!)	=

2) —	3) Lf1c4	4) c2c3	5) d2d4	6) e4e5	7) c3d4 oder Lc4
Sb8c6	Lf8c5	Sg8f6	e5d4	Sf6e4	
2) —	3) Lf1c4	4) c2c3	5) 0-0 =		
Sb8c6	Lf8c5	Sg8f6	Sf6e4		
2) —	3) Lf1c4	4) c2c3	5) Sf3g5 oder d2d3 oder b2b4 oder		
Sb8c6	Lf8c5	Sg8f6			
2) —	3) Lf1c4	4) c2c3			
Sb8c6	Lf8c5	Dd8e7 =			
2) —	3) Lf1c4	4) c2c3	5) d2d4 (!) ∧		
Sb8c6	Lf8c5	d7d6			
2) —	3) Lf1c4	4) c2c3	5) d2d4 (!) ∧		
Sb8c6	Lf8c5	Dd8f6			
2) —	3) Lf1c4	4) c2c3	5) d2d4 (!) ∧		
Sb8c6	Lf8c3	f7f5			
2) —	3) Lf1c4	4) 0-0			
Sb8c6	Lf8c5	d7d6 (!)			
2) —	3) Lf1c4	4) 0-0	5) d2d4	6) Sf3d4	7) f2f4 ∧
Sb8c6	Lf8c5	Sg8f6	Lc5d4	Sc6d4	
2) —	3) Lf1c4	4) d2d3 =			
Sb8c6	Lf8c5	Sg8f6			
2) —	3) Lf1c4	4) b2b4	5) e4d5	6) Sb1c3 ∧	
Sb8c6	Lf8c5	d7d5	Sc6b4		
2) —	3) Lf1c4	4) b2b4	5) a2a4 =		
Sb8c6	Lf8c5	Lc5b6	a7a6		
2) —	3) Lf1c4	4) b2b4	5) b4b5	6) Sf3e5	
Sb8c6	Lf8c5	Lc5b6	Lc6a5	Lb6d4 ∧	
2) —	3) Lf1c4	4) b2b4	5) c2c3	6) d2d4	7) c3d4
Sb8c6	Lf8c5	Sc6b4	Sb4c6	e5d4	Lc5b6 ∧
2) —	3) Lf1c4	4) b2b4	5) c2c3	6) d2d4	7) 0-0
Sb8c6	Lf8c5	Lc5b4	Lb4a5	e5d4	d7d6 ∧
2) —	3) Lf1c4	4) b2b4	5) c2c3	6) 0-0	
Sb8c6	Lf8c5	Lc5b4	Lb4a5	d7d6 oder Sg8f6 ∧	
2) —	3) Lf1c4	4) b2b4	5) c2c3	6) 0-0	
Sb8c6	Lf8c5	Lc5b4	Lb4c5	d7d6 (nicht Sg8f6) ∧	
2) —	3) Lf1c4	4) b2b4	5) 0-0		
Sb8c6	Lf8c5	Lc5b4	Sg8f6 ∧		
2) —	3) Lf1c4	4) b2b4	5) c2c3	6) Dd1b3 ∧	
Sb8c6	Lf8c5	Lc5b4	Lb4e7		
2) —	3) Lf1c4				
Sb8c6	Lf8e7				

2) —/Sb8c6 3) Lf1c2/Sg8f6

2) —/Sb8c6 3) Lf1c4/f7f5 4) Lc4g8 ∧

2) —/Sb8c6 3) Lf1c4/Sg8f6 4) Sf3g5(!)/d7d5 5) e4d5/Sc6a5 (!) 6) d2d3 (!) ∧

2) —/Sb8c6 3) Lf1c4/Sg8f6 4) Sf3g5/d7d5 5) e4d5/Sc6a5 6) Lc4b5+/c7c6 oder Lc8d7 ∧

2) —/Sb8c6 3) Lf1c4/Sg8f6 4) Sf3g5/Sf6e4 5) Lc4f7+ ∧

2) —/Sb8c6 3) Lf1c4/Sg8f6 4) Sf3g5/d7d5 5) e4d5/Sf6d5 6) Sg5f7 (!) ∧

2) —/Sb8c6 3) d2d4/Sc6d4 4) Sf3d4(!)/e5d4 5) Dd1d4 ∧

2) —/Sb8c6 3) d2d4/Sc6d4 4) Sf3e5/d4e6 5) Lf1c4/Sg8f6 oder c7c6 =

2) —/Sb8c6 3) d2d4/e5d4 4) Sf3d4/Lf8c5(!) 5) Sd4c6/Dd8f6 =

2) —/Sb8c6 3) d2d4/e5d4 4) Sf3d4/Dd8h4 5) Sd4b5(!) ∧

2) —/Sb8b6 3) d2d4/e5d4 4) Lf1c4(!)/Lf8c5 (!) 5) c2c3/Sg8f6 (!) auch d4d3 =

2) —/Sb8c6 3) d2d4/e5d4 4) Lf1c4/Lf8c5 5) c2c3/Dd8e7 6) 0-0 ∧

2) —/Sb8c6 3) d2d4/e5d4 4) Lf1c4/Lf8c5 5) 0-0/d7d6 (!) 6) c2c3/d4c3 7) Sb1c3/Sg8e7 ∧

2) —/Sb8c6 3) d2d4/e5d4 4) Lf1c4/Lf8c5 5) f3g5/Sg8h6 ∧

2) —/Sb8c6 3) d2d4/e5d4 4) Lf1c4/Sg8f6 =

2) —/Sb8c6 3) d2d4/e5d4 4) Lf1c4/Lf8b4+ 5) c2c3 ?

2) —/Sb8c6 3) c2c3/d7d5, f7f5 oder Sg8f6

2) —/Sb8c6 3) c2c3/Lf8c5 4) b2b4/Lc5b6 5) b4b5/Sc6a5 6) Sf3e5 ∧

2) —/Sg8f6 3) Sf3e5 (!) ∧

2) —/Sg8f6 3) d2d4 =

2)	3) Sf3e5(!)	4) Se5f3	5) d2d4	
Sg8f6	d7d6	Sf6e4		
2)	3) d2d4	4) e4e5 =		
Sg8f6	e5d4	Sf6e4		
2)	3) d2d4	4) Lf1d3	5) Sf3e5 =	
Sg8f6	Sf6e4	d7d5		
2)	3) Lf1c4	4) Dd1e2	5) Sf3e5	
Sg8f6	Sf6e4	d7d5	Lf8c5	
2)	3) e4d5	4) Dd1e2 $\wedge$		
d7d5	e5e4			
2)	3) e4d5	4) Sb1c3 $\wedge$		
d7d5	Dd8d5			
2)	3) Sf3e5	4) d2d4	5) Se5c4	6) Sb1c3 $\wedge$
f7f5	Dd8f6	d7d6	f5e4	
2)	3) Sf3e5	4) d2d4	5) Lf1c4 $\wedge$	
f7f5	Dd8f6	f5e4		
2)	3) Lf1c4	4) Sf3e5	5) Se5f7 $\wedge$	
f7f5	f5e4	Dd8g5		
2)	3) Lf1c4	4) d2d4 $\wedge$		
f7f6	d7d6			
2)	3) Sf3e5	4) d2d4 $\wedge$		
Lf8c5	Dd8e7			

Damenspringerspiel.

Ausser dem Königsläufer und Königsspringer kann W. auch den Damenspringer im 2. Zuge ziehen. Doch wird diese Eröffnung, als wenig vortheilhaft, seltener gewählt. Nachfolgend einige Beispiele:

1) e2e4	2) **Sb1c3**
e7e5	

2)	3) Sg1f3	4) Sf3e5	5) f2f4	6) e5f3	7) d2c3	8) Lf1e2	9) 0-0
Sg8f6[1]	Lf8b4	Dd8e7	d7d6	Lb4c3	Sf6e4	0-0	=
2)	3) Sg1f3	4) d2d4[2] =					
Sg8f6	Sb8c6	Lf8b4					
2)	3) f2f4	4) f4e5[3] =					
Sg8f6	d7d5	Sf6e4					

Nach 1) e2e4/e7e5 hat W. die Wahl unter folgenden Bauernzügen: d2d4, c2c3, f2f4.

---

[1]) Am besten.

[2]) 4) Lf1c4/Lf8c5 =

[3]) 3) e4d5/Sf6d5 =

Die beiden ersteren Züge wollen wir im Nachfolgenden zuerst skizziren. Der itte Zug nimmt unter dem Namen **Königsgambit** ein besonderes grosses Kapitel der Theorie ein, da er auch eine bedeutende Rolle in der Praxis bildet.

Centrumgambit.

1) e2e4	2) d2d4
e7e5	

w.	s.	w.	s.
2)	2) e5d4	8) Ld3b5	8) Lc8d7
3) Sg1f3	3) Lf8b4+	9) Lb5c6	9) Ld7c6
4) Lc1d2	4) Dd8e7[1]	10) Sf3d4	10) Sg8h6
5) Lf1d3	5) Sb8c6	11) Dd1h5	11) 0-0
6) 0-0	6) Lb4d2		=
7) Sb1d2	7) d7d6		

2)	3) Sg1f3	4) c2c3	5) b2c3	6) Lf1c4
e5d4	Lf8b4+	d4c3	Lb4c5	d7d6 ∧

w.	s.	w.	s.
2) —	2) e5d4	5) b2c3	5) Dd8f6
3) Lf1c4	3) Lf8b4+	6) Lc4f7+	6) Df6f7
4) c2c3	4) d4c3	7) c3b4	7) Df7e7 ∧[2]

Veränderung im 6. Zuge von W.:

6) Dd1b3	7) Sg1f3	8) 0-0
Lb4c5	d7d6	Sb8c6 ∧

2)	3) Lf1c4	4) c2c3	5) Lc4f7+	6) Dd1b3+	7) Db3b4	8) Lc1b2	9) e4e5
e5d4	Lf8b4+	d4c3	Ke8f7	d7d5	c3b2	Sg8f6	Th8e8 ∧

Es ist nicht gut, wenn S. den Bauer d4 mit c7c5 deckt. Z. B.

w.	s.	w.	s.
2) —	2) e5d4	11) Lf4d6	11) Lf8d6
3) Lf1c4	3) c7c5	12) e4e5	12) Sc6e5
4) c2c3	4) Sb8c6	13) Sf3e5	13) Dd7e7
5) Sg1f3	5) d4c3	14) Db3a4+	14) Ke8f8
6) Sb1c3	6) d7d6	15) Se5d7+	15) Kf8f7
7) Lc1f4	7) Lc8e6	16) Sc3e4	16) Ld6f4+
8) Lc4e6	8) f7e6	17) Kc1b1	17) b7b5
9) Dd1b3	9) Dd8d7	18) Da4b3 ∧	
10) 0-0-0	10) a7a6		

1) e2e4	2) c2c3
e7e5	

Diese Eröffnung ist sehr matt:

2)	3) Sg1f3[3]	4) Sf3e5	5) Se5c4	6) d2d4	
d7d5	d5e4[4]	Lf8d6	Lc8e6	e4d3	=

---

[1]) Lb4c5 scheint W. mehr Gelegenheit zu Angriffen zu geben.

[2]) 7) —— / Df7f6 8) Sg1e2 / Df6a1 9) Se2c3 / Dame verloren.

[3]) Am besten.

[4]) 3) —— / Lc8g4 4) Dd1a4+ / Dd8d7 5) Da4b3 / Lg4f3 6) Db3b7 / Lf3g2 7) Lf1g2 / Dd7c6 8) Db7c8+ / Ke8e7 9) e4d5 ∧

2)	3) d2d4	4) d4e5	5) Lc1e3				=
Sg8f6	Sf6e4	d7d5	Sb8c6				

2)	3) f2f4	4) f4e5	5) Sg1f3	6) d2d4	7) Lf1d3	=
Sg8f6	d7d5 [1])	Sf6e4	Lf8c5	Lc5b6	0-0	

2)	3) Dd1c2	4) Sg1f3	5) Lf1c4	6) 0-0	7) d2d3	=
Sg8f6	Lf8c5	Sb8c6	d7d6	0-0	Lc8g4	

Gambit des Königs.

Dasselbe wird durch die Eröffnung

1) e2e4	2) f2f4
e7e5	

gebildet. Wir haben schon Gelegenheit gehabt von den Gambits zu sprech[en.] Eigentliche Gambits sind aber nur solche, wo im 2. Zuge der Königsläuferba[uer] oder der Damenläuferbauer (Damengambit) geopfert wird. Im Königs-Gambi[t] verfolgt der Opfernde den Zweck, vermittelst Ablenkung des feindlichen Köni[gs]bauern das Centrum mit seinen Bauern zu besetzen, und während der Gegner sic[h] mit Unterstützung des auf die F Linie gelangten Königsbauern durch die aufgezogen[en] Bauern seines Königsflügels abmüht seine Figuren rasch zum Angriff zu führen. Unter solchen Umständen möchte das Spiel des Nachziehenden allerdings gefährdet, und der Mehrbesitz des Bauern, welcher als Doppelbauer ohnehin schwächer ist, die damit verknüpften Nachtheile kaum werth zu sein scheinen, abgesehen davon, dass die Erhaltung des Bauern im Kiseritzkygambit nicht nachweisbar. Da [...] überdies im praktischen Spiel die Vertheidigung gegen einen starken Spieler [die] grösste Vorsicht und Ausdauer verlangt, indem die kleinste Schwäche zu verder[b]lichen Cambinationen Veranlassung geben kann, so wollen wir zuvörderst den F[all] untersuchen, wo S. den angebotenen Läuferbauer nicht nimmt, was bei ernsten Kämpfen überhaupt anzurathen.

Abgelehntes Königs-Gambit.

1) e2e4	2) f2f4
e7e5	

Das üblichste Gegenspiel, welches die Rochade von W. zu behindern trachtet ist:

2)	3) Sg1f3
Lf8c5	d7d6

4) b2b4	5) c2c3	6) Lf1c4	7) d2d4	8) c3d4	9) 0-0
Lc5b4	Lb4c5	Sb8c6	e5d4	Lc5b6	Sg8f6 ∧

---

[1]) 3)	4) f4e5	5) Dd1g4	6) Dg4g7	7) d2d4	8) Sg1f3 ∧
Lf8c5	Sf6e4	Se4f2	Th8f8	Sf2h1	Lc5e7

4) c2c3	5) d2d4	6) g2f3	7) Ke1e2
Lc8g4	Lg4f3	Dd8h4+	Lc5b6 ∧

4) c2c3	5) d2d4	6) c3d4	7) g2f3	8) Ke1e2	9) Lc1e3	10) Sb1c3
Lc8g4[1])	e5d4	Lg4f3	Dd8h4+	Lc5b6	Sg8f6	Sf6h5 ∧

W.	S.
4) c2c3	4) Lc8g4
5) Lf1e2	5) Lg4f3
6) Le2f3	6) Sb8c6
7) b2b4	7) Lc5b6
8) b4b5	8) Sc6a5
9) d2d4	9) e5d4
10) c3d4	10) Dd8f6
11) e4e5	11) d6e5

S. steht besser.

4) c2c3	5) Lf1c4	6) Dd1f3	7) b2b4	8) d2d3	9) f4f5
Lc8g4	Lg4f3	Sg8f6	Lc5b6	Sb8d7[2])	=

4) d2d4	5) Sf3d4	6) Dd1d3	7) Dd3d4	8) Lc1b5	9) Lb5c6	10) Sb1c3
e5d4	Sg8f6	Lc5d4	Sb8c6	Lc8d7	Ld7c6	Dd8e7 ∧

W.	S.
4) d2d4	4) e5d4
5) Sf3d4	5) Sg8f6
6) Sb1c3	6) Sf6e4
7) Sc3e4	7) Dd8e7
8) Lf1b5+	8) Ke8f8
9) 0-0	9) De7e4
10) c2c3	10) Lc5d4+
11) c3d4	11) Lc8d7
12) Lb5d7	12) Sb8d7
13) Dd1a4	13) Sd7c5
14) Da4a3	14) Sc5d3
15) Da3c3	15) Ta8e8
16) Tf1d1	16) Sd3f2
17) Td1f1	17) Sf2g4
18) h2h3	18) Sg4e3 ∧

W.	S.
4) d2d4	4) e5d4
5) Lf1d3	5) Sb8c6
6) 0-0	6) Lc8g4
7) Kg1h1	7) Sg8f6
8) a2a3	8) a7a5
9) Tf1e1	9) 0-0
10) h2h3	10) Lg4f3
11) Dd1f3	11) Sf6d7
12) g2g4	12) f7f6 ∧

W.	S.
4) Lf1c4	4) Sb8c6
5) d2d3	5) Lc8g4
6) c2c3	6) Lg4f3
7) Dd1f3	7) Sg8f6
8) Lc1e3	8) Lc5e3
9) Df3e3	9) e5f4
10) De3f4	10) Sc6e5
11) Sb1d2	11) Se5c4
12) Sd2c4	=

---

[1]) 4) —/Dd8e7 5) d2d4/e5d4 6) c3d4/De7e4 7) Ke1f2 ∧/— Oder: 4) —/Sg8f6 5) d2d4/e5d4 6) c3d4/Lc5b6 7) Lf1d3/0-0 8) 0-0/Sb8c6 9) Lc1e3/Sf6g4 10) Dd1d2/Dd8e7 11) Sb1c3/f7f5 12) e4e5/d6e5 13) Sc3d5/De7d6 14) Sd5b6/a7b6 15) d4e5 ∧/Dd6e7

[2]) 8) —/Sb8c6 9) a2a4/a7a6 10) a4a5/Lb6a7 11) b4b5 ∧/— Oder: 8) —/Sb8c6 9) a2a4/a7a5 10) b4b5/Sc6e7 11) f4e5/d6e5 12) Df3g3/Se7g6 13) Lc1g5/Dd8d6 Offenbar ist 5) Lf1c4 der beste Zug für W.

Andere Vertheidigungszüge beim abgelehnten Gambit sind folgende:

1) e2e4 / e7e5 2) f2f4

w.	s.	w.	s.
	2) d7d5	7) d2d4	7) De5e6
3) e4d5	3) Dd8d5	8) Dd1d3	8) Lg4e2
4) Sb1c3	4) Dd5e6	9) Sg1e2	9) Lf8d6
5) f4e5	5) De6e5+	10) 0-0	10) Sg8f6
6) Lf1e2	6) Lc8g4	11) Se2f4 ∧	

w.	s.	w.	s.
	2) d7d5	6) Sf3e5	6) Sg8h6
3) e4d5	3) Dd8d5	7) Lf1c4	7) De6e7
4) Sb1c3	4) Dd5e6	8) Lc4b3	8) f7f6
5) Sg1f3	5) e5e4	9) Se5c4	=

2) — / d7d5 3) e4d5 / Dd8d5 4) Sb1c3 / Dd5e6 5) Sg1f3 / e5f4+ 6) Ke1f2 ∧ / Lf8e7[1]

w.	s.	w.	s.
	2) d7d5	7) d2d4	7) Dd8b6
3) e4d5	3) e5e4	8) Sg1e2	8) Lc8g4
4) Lf1b5+	4) c7c6[2]	9) Sb1c3	9) Lf8b4
5) d5c6	5) b7c6	10) 0-0	10) c6c5
6) Lb5c4	6) Sg8f6	11) Lc1e3 ∧	

Veränderung im 7. Zuge von S.

7) — / Sb8d7[3] 8) Sg1e2 / Sd7b6 9) Lc4b3 / Lc8a6 9) Sb1c3 / Lf8b4 10) 0-0 ∧

Durch den Zug 3) e5e4 kommt das Spiel von W. in eine etwas gezwungene Stellung, und lassen sich für S. manche Combinationen daran knüpfen.

2) — / d7d5 3) e4d5 / e5f4 4) Sg1f3 / Dd8d5 5) Sb1c3 / Dd5e6+ 6) Ke1f2 ∧

w.	s.	w.	s.
	2) d7d6[4]	6) d2d4	6) g7g5
3) Lf1c4	3) e5f4	7) h2h4	7) g5g4[5]
4) Sg1f3	4) Lc8e6	8) Sf3g5	8) Dd8f6
5) Lc4e6	5) f7e6	9) Dd1g4 ∧	

---

[1] 6) — / Lf8c5+ 7) d2d4 / Lc5b6 8) Lf1b5+ / c7c6 9) Th1e1 / Verloren Oder: 6) — / De6b6+ 7) d2d4 / Lc8g4 8) Lf1b5+ / c7c6 9) Th1e1+ / Lf8e7 10) Lb5c4 / Sg8f6 11) Lc1f4 / g4f3 12) g2f3 / Db6b2 13) Dd1d3 / Db2a3 14) Te1e7+ / Ke8e7 15) Sc3d5+ / Verloren.

[2] Auf Lc8d7 folgt 5) Dd1e2

[3] Auch Lf8d6 kann hier gezogen werden.

[4] Engt den Königsläufer ein.

[5] 7) — / Lf8e7 8) h4g5 / Le7g5 9) g2g3 ∧

W.	S.	W.	S.
	2) d7d6	8) e4e5	8) d6e5
Lf1c4	3) e5f4	9) d4e5	9) Df6f5
Sg1f3	4) Lc8e6	10) Sf3d4	10) Df5e5
Lc4e6	5) f7e6	11) Lc1f4	11) De5c5
d2d4	6) Dd8f6	12) b2b4	12) Dc5b6
0-0	7) Sg8e7[1])	13) Kg1h1 ∧	

	3) Sg1f3	4) Lf1c4	5) c2c3	6) d2d3	7) h2h3	8) Dd1f3	9) f4f5 ∧
d7d6	Lc8g4	Sb8c6	Sg8f6	Lf8e7	Lg4f3	0-0	

	3) d2d3	4) D1g4	5) Sb1c3	6) Dg4h5	7) h2h4	8) Sc3d5	9) Dh5g5
Dd8f6	e5f4	Lf8d6	Sg8h6	g7g5	g5g4	Df6g6	

Veränderung im 5. Zuge von S.

	6) Sg1e2	7) Dg4f3	8) d3d4	9) h2h4	10) Df3f2
c7c6	Sg8h6	g7g5	Ld6c7	g5g4	

)	3) f4e5	4) Sg1f3	Oder:	3) d2d3
Sg8f6[2])	Sf6e4			

)	3) Sb1c3[3])	4) Sg1f3	5) Lf1b5	6) Lb5c6+	7) Sc3a4	8) Sa4b6	9) d2d3	10) h2h3
Sb8c6	Lf8c5	d7d6	Lc8g4	b7c6	Lc5b6	c7b6	Sg8e7	

Das angenommene Königsgambit zerfällt in 2 Gruppen, je nachdem der Anzieiende im 3. Zuge entweder den Königsläufer (Lf1c4) oder den Königsspringer (Sg1f3) ieht. Diesen schliesst sich noch das schwache, in der Praxis nicht übliche Thurmbauergambit 3) h2h4 an.

Königs-Läufer-Gambit.

1) e2e4	2) f2f4	3) Lf1c4
e7e5	e5f4	

ehört zu den am häufigsten vorkommenden Spielen, da es, sobald der Nachziehende en Gambitbauer regelmässig vertheidigt, einen äusserst starken Angriff verschafft. Der Anziehende opfert die Rochade, um die schwarze Dame, wenn sie auf h4 Schach ibt, und nachher g7g5 gezogen wird, in eine Stellung zu bringen, aus welcher sie ich nur mit Zeitverlust wieder zurückziehen kann, während der Anziehende seine Figuren rasch entwickelt. Dabei kommt auch Schwarz, aber unter schlimmern Verhältnissen nicht zur Rochade, und durch diesen beiderseitigen Mangel an Sicherstellung des Königs erhält das Spiel eine von anderen Spielweisen ganz abweichende Gestaltung. Spielt der Nachziehende nicht auf Erhaltung des Bauern, so könnte der Anziehende allerdings mit dem Nachtheile der verlorenen Rochade zu kämpfen haben.

Die übliche Vertheidigung im Läufergambit ist folgende:

1) e2e4	2) f2f4	3) Lf1c4	4) Ke1f1
e7e5	e5f4	Dd8h4+	g7g5

Ehe wir aber zu dieser übergehen, und die mannigfachen sich daraus ergebenden Combinationen analysiren, wollen wir einige andere Vertheidigungszüge erörtern, und deren Unzulänglichkeit darthun, soweit es die Erhaltung des Gambitbauern gilt, obgleich einige dieser Spiele, wie gesagt, dem Nachziehenden sonst ganz günstig sind.

[1])

7)	8) d4e5	9) Dd1d5 ∧
e6e5	d6e5	

[2]) Dieser Zug und 3) Sb1c3 kommen im Bilguer nicht vor.

[3]) Um d7d5 zu verhindern.

1) e2e4 2) f2f4 3) Lf1c4
e7e5 e5f4

3) 4) Ke1f1 5) d2d4 6) Sg1f3 7) Lc4f7+ 8) h2h3 9) Sb1c3 10) Sc3e2 11) Sf3e5+
Dd8h4+ Lf8c5 Lc5b6 Dh4g4 Ke8f8 Dg4g3 Kf8f7 Dg3g6 Verloren

Veränderung im 6. Zuge von S.

6) 7) g2g3 8) h2h4 9) e4e5 10) e5f6 ∧
Dh4h6 g7g5 f7f6 f4g3

6) 7) Sb1c3 8) Sf3e5 9) Sc3d5 10) Sd5b6 11) Dd1h5 12) h2h4 13) Dh5g5 ∧
Dh4e7 g7g5 Sg8h6 De7d8 a7b6 Dd8f6 g5g4

6) 7) Lc1f4 8) Lc4f7+ 9) Lf4g3 10) Sb1c3 11) Lf7b3 12) Dd1d2 13) Ta1e1 ∧
Dh4e7 De7e4 Ke8f8 Sg8h6 De4e7 c7c6 d7d5

3) 4) Ke1f1 5) Sg1f3 6) h2h4 7) Sb1c3 8) e4e5 9) Lc4e2 10) Sf3h2 11) d2d4 ∧
Dd8h4+ Sg8f6 Dh4h5 g7g5 h7h6 Sf6g8[1] g5g4 Dh5e5

(Auf 6) Sf6e4 folgt Dd1e2 und dann auf d7d5: Lc4d5 und auf Dh5d5 antwortet Sb1c3.)

Veränderung im 6. Zuge von W.

w.	s.	w.	s.
6) Sb1c3	6) Lf8b4	11) Kf1g1	11) g5g4
7) Dd1e2	7) Lb4c3	12) Sf3h2	12) f4f3
8) b2c3	8) g7g5	11) g2f3	13) g4f3
9) h2h4	9) h7h6	14) Sh2f3	14) Dh5g6+
10) e4e5	10) Sf6g8	15) Kg1f2	15) Dg6c2
		16) Sf3d4 ∧	

Oder: 6) Dd1e2 7) d2d4 8) e4e5 9) h2h4 10) Kf1g1 ∧
Sb8c6 g7g5 Sf6g4 Lf8g7

Zieht S. im 6. Zuge statt Sb8c6: 6) g7g5, so folgt h2h4. Zieht S. im 5. Zuge die Dame naeh h6, so kann W. sogleich mit 6) d2d4 antworten.

w.	s.	w.	s.
3) —	3) Dd8h4+	11) h4g5	11) h6g5
4) Ke1f1	4) Sb8c6	12) Th1h8	12) Lg7h8
5) Sg1f3	5) Dh4h5	13) Lc4d3	13) f7f5
6) d2d4	6) g7g5	14) e5f6	14) Dg6f6
7) h2h4	7) Lf8g7	15) Sc3e4	15) Df6f8
8) Sb1c3	8) h7h6	16) Se4g5	16) Sc6d4
9) e4e5	9) Sg8e7	17) c2c3	17) Sd4e6
10) Kf1g1	10) Dh5g6	18) Sg5e6	18) d7e6=[2])

Oder: 8) 9) Sf3d4 10) Sc3d4 11) h4g5 12) Th1h4 13) Lc1f4 14) Lf4e5
Sc6d4 Dh4d1+ Lg7d4 Ld4e5 Sg8e7 Se7g6 Sg6e5

w.	s.	w.	s.
3) —	3) D8h4+	9) Kf1f2	9) Lf8c5
4) Ke1f1	4) d7d5	10) d2d4	10) Lc5b6
5) Lc4d5	5) c7c6	11) Th1f1 (Sc3a4 scheint stärker)	11) 0-0
6) Ld5b3	6) Sg8f6		
7) Sg1f3	7) Dh4h6	12) Kf2g1	12) Lc8g4
8) Sb1c3	8) Sf6h5	13) Sc3e2	13) g7g5[3])

---

[1]) 8) 9) Kf1g1 [2]) 19)
Sf6g4 Dd1a4+

[3]) Diese Spielweise kommt zwar im Bilguer gleichfalls nicht vor, möchte aber zu beachten sein.

w.	s.	w.	s.
)	3) Dd8h4+	8) Df3g4	8) Lh3g4
) Ke1f1	4) d7d6	9) g3f4	9) Sg8f6
) Dd1f3	5) Sb8c6[1])	10) d2d3	10) Sc6d4
) g2g3	6) Lc8h3+	11) Lc4b3	=
) Kf1e1	7) Dh4g4		

W. kann auch das Spiel mit 5) d2d4 (statt Dd1f3) fortführen z. B. 5) d2d4/Sg8f6[2]) 6) Sg1f3/Dh4h6 7) Sb1c3/— und auf den Angriff spielen.

3) —/Dd8h4+ 4) Ke1f1/Dh4f6 5) Sb1c3/c7c6 6) Dd1f3/g7g5 7) h2h4/h7h6 8) h4g5/h6g5 9) Th1h8/Df6h8 10) g2g3/— Gambitbau. verloren.

3) —/Sg8f6 4) Sb1c3!/Sb8c6 5) Sg1f3/Lf8b4 6) e4e5/— Gambitbauer geht verloren.

3) —/Sg8f6 4) Sb1c3!/Lf8b4 5) e4e5/d7d5 6) Lc4b5+/c7c6 7) e5f6/c6b5 Dagegen:

w.	s.	w.	s.
3)	3) Sg8f6	7) 0-0	7) Sb8c6
4) e4e5 ?	4) d7d5	8) Lb3a4	8) Se4g5
5) Lc4b3	5) Sf6e4	9) d2d4	9) g5f3+
6) Sg1f3	6) Lc8g4	10) g2f3[3])	10) g4h3 ∧

W.	S.	W.	S.
3)	3) g7g5	7) Th1h8	7) Lg7h8
4) h2h4	4) Lf8g7[4])	8) Dd1h5	8) Dd8f6
5) d2d4	5) h7h6	9) e4e5	9) Df6g7
6) h4g5	6) h6g5	10) Sg1h3 ∧	

w.	s.	w.	s.
3) —	3) f7f5	8) Sb1c3[5])	8) Sb8c6
4) Dd1e2	4) Dd8h4+	9) Sg1f3	9) Dh4h5
5) Ke1d1	5) f5e4	10) Sc3d5	10) Ke8d8
6) Lc4g8	6) Th8g8	11) Sd5f4 ∧[6])	
7) De2e4+	7) Lf8e7	(Siehe Seite 123.)	

---

[1]) Bilguer lässt hier S. schwächer ziehen: 5) —/g7g5 6) g2g3/Dh4g4 7) d2d3/Lf8h6 8) Df3g4/Lc8g4 9) h2h4/g5h4 10) Th1h4/—

[2]) Bei Bilguer 5) —/Lc8e6 6) Dd1d3/—

[3]) Bilguer zieht 8) g7g5 (statt Se4g5). S. könnte schwächer auch so spielen: 4) e4e5/d7d5 5) Lc4b3/Sf6e4 6) Sg1f3/Se4c5 7) d2d4/Sc5e6

[4]) 4) —/h7h5 5) h4g5/Dd8g5 6) Sg1f3/Dg5g3+ 7) Ke1f1/d7d6 8) Sb1c3/Sg8f6 9) Sc3e2/— Oder 6) —/Dg5g2 7) Th1g1/Dg2h3 8) Lc4f7+ ∧ Oder 4) —/g5g4 5) d2d4/Lf8e7 6) Lc1f4/Le7h4+ 7) g2g3/Lh4e7 8) c2c3/h7h5 9) Dd1b3/Th8h7 10) Th1h5/Th7g7 11) Th5h8 Oder 4) —/g5g4 5) d2d4/Lf8h6 6) Sb1c3/d7d6 7) Sg1e2/f4f3 8) g2f3/g4f3 9) Se2g1 ∧

[5]) 8) Sg1f3/Dh4h5 9) Th1e1/Sb8c6 10) Sb1c3/d7d6 11) Sc3d5/Lc8f5 12) De4c4/Lf5c2+ 13) Kd1e2/Le7h4 14) Sd5f4/Dh5f7 15) Dc4f7/Ke8f7 16) Sf3h4/g7g5 ∧ Oder 14) Sd5c7+/Ke8d7 15) Sc7a8/Th8e8+ 16) Ke2f1/Te8e1+ 17) Sf3e1/Dh5e1+ u. gewinnt.

[6]) Bilguer behandelt dies Spiel ganz anders.

W.	S.	W.	S.
3) —	3) d7d5	7) De2f3 (auch d2d3)	7) Le7h4+
4) Lc4d5 (auch e4d5)	4) Sg8f6	8) g2g3	8) f4f3
5) Dd1e2	5) Sf6d5	9) h2g3	9) Lh4g5
6) e4d5+	6) Lf8e7	10) Sb1c3	=

Zieht S. 3) Sb8c6 so antwortet W. 4) Sg1f3.

W.	S.	W.	S.
3) —	3) b7b5[1])	10) Dd1f3	10) Sf6h5
4) Lc4b5	4) Dd8h4	11) g2g4	11) f4g3
5) Ke1f1	5) Lc8b7	12) Kf1g2	12) Lf8d6
6) Sb1c3	6) Sb8c6	13) e4e5	13) Ld6e5
7) d2d4	7) Sg8f6	14) Lb5d7+	14) Ke8d7
8) d4d5	8) Sc6e5	15) Df3f5+	15) Kd7d6
9) Sg1f3	9) Se5f3	16) Sc3e4+	Verloren.

W.	S.	W.	S.
3) —	3) b7b5	9) Ta1b1	9) Sb8c6
4) Lc4d5	4) Dd8h4+	10) Lb5c4	10) Ta8b8
5) Ke1f1	5) Lc8b7	11) Sg1f3	11) Dh4h6
6) Sb1c3	6) Lf8b4	12) h2h4	12) Sf6h5
7) d2d3	7) Lb4c3	13) Th1h3 ∧	
8) b2c3	8) Sg8f6		

Veränderung im 6. Zge:

W.	S.	W.	S.
6) Sg1f3	6) Dh4h5	13) Kf1g1	13) g5g4
7) Lb5c4	7) Sg8f6	14) Sf3d4	14) Dh5e5
8) Sb1c3	8) Lf8b4	15) d4c6	15) Sb8c6
9) d2d3	9) Lb4c3	16) Tb1b5	16) De5c3
10) b2c3	10) g7g5	17) Lc1f4	17) Dc3d4+
11) Ta1b1	11) Lb7c6	18) Kg1h2	18) d7d6
12) h2h4	12) h7h6	19) Th1f1 ∧	

W.	S.	W.	S
3) —	3) b7b5	9) Dd1e2	9) Lf8e7
4) Lc4b5	4) Dd8h4+	10) d2d4	10) g7g5
5) Ke1f1	5) Lc8b7	11) Lb5d3	11) 0-0
6) Sb1c3	6) Sg8f6	12) Kf1g1	12) Sg4h6
7) Sg1f3	7) Dh4h5	13) h2h4 ∧	oder h7h6
8) e4e5	8) Sf6g4		

W.	S.	W.	S.
3) —	3) b7b5	6) Sg1f3	6) Dh4h6
4) Lc4b5	4) Dd8h4+	7) d2d3	7) Sf6h5
5) Ke1f1	5) Sg8f6	8) Sf3h4	8) Dh6g5

---

[1]) c7c6 würde S. den Gambitbauer kosten. W. zieht zunächst 4) Dd1e2. Der Zug b7b5 ist gleichfalls nicht besonders zu empfehlen. Sein Erfinder heisst Bryan.

[2]) 4) Lc4f7+ / Ke8f7 5) Dd1h5+ / g7g6 6) Dh5d5+ / Kf7g7 7) Dd5a8 / 8b8c6 8) Sb1c3 / Dd8h4 9) Ke1d1 / Lc8a6 10) a2a4 / b5b4 11) Sc3d5 / Lf6d6 12) d2d4 / Sg8e7 Verloren.

W.	S.	W.	S.
9) Sh4f5	9) c7c6	17) Sc3d5	17) Df6b2
10) g2g4	10) Sh5f6	18) Lf4d6	18) Lc5g1
11) Th1g1	11) c6b5	19) e4e5	19) Db2a1+
12) h2h4	12) Dg5g6	20) Kf1e2	20) Sb8a6
13) h4h5	13) Dg6g5	21) Sf5g7 +	21) Ke8d8
14) Dd1f3	14) Sf6g8	22) Df3f6 +	22) Sg8f6
15) Lc1f4 +	15) Dg5f6	23) Ld5e7 +	0
16) Sb1c3	16) Lf8c5		

Dies Spiel rührt von Anderssen her.

Will also S. den Gambitbauer zu erhalten suchen, so bleiben ihm nichts als die vorher erwähnten Züge übrig, welche aber gleichfalls den Bauer nicht retten.

1) e2e4/e7e5 2) f2f4/e5f4 3) Lf1c4/Dd8h4+ 4) Ke1f1/g7g5 [1])

W.	S.	W.	S.	W.	S.
5) Sb1c3 [2])	5) Lf8g7 [3])	11) d4e5	11) Lc8d7	18) Sd5c7	18) Df5c5 +
6) d2d4	6) d7d6 [4])	12) Kf1g1	12) Dh5g6	19) Kg1h1	19) Dc5c4
7) Sg1f3	7) Dh4h5	13) h4g5	13) h6g5	20) Dd1d6	20) e6e5
8) h2h4	8) h7h6	14) Th1h8	14) Lg7h8	21) Sc7a8 [7])	21) Dc4f4
9) e4e5	9) d6e5 [5])	15) Sf3g5	15) Dg6g5 [6])	22) Dd6b8+	22) Kd8e7
10) Sc3d5	10) Ke8d8	16) Lc1f4	16) Dg5f5	23) Db6g8	23) S. gibt stetes Schach.
(Durch 10) Sf3e5 gew. W. den Gambitbauer.)		17) e5e6	17) f7e6		

Veränderungen im 16. Zuge von S.

16) —/Dg5g4 17) Dd1g4/Ld7g4 18) Sd5c7/Sb8c6 [8]) 19) Sc7a8 ∧

16) —/Dg5g7 17) Sd5c7/Kd8c7 [9]) 18) e5e6+/Kc7d8 19) e6f7/Sg8e7 20) Dd1d6/Dg7d4+ 21) Kg1h2/Verloren.

---

[1]) Es ist eigenthümlich, dass dieser Zug, welcher im Springergambit ausreicht, im Läufergambit nur geschehen darf, nachdem die Dame Schach gegeben hat.

[2]) In folgender bei den Autoren vorkommender Umstellung der Züge: 5) Sg1f3/Dh4h5 6) h2h4/Lf8g7 7) d2d4/h7h6 8) Sb1c3/d7d6 9) e4e5 ist der Fall zu berücksichtigen, dass S im 8. Zuge nicht d7d6 sondern Sg8e7 zieht: 8) Sb1c3/Sg8e7 9) Kf1g1/Dh5g6 (Auf 9) e4e5 folgt 9) —/f7f6 10) Lc4e2/g5g4 11) e5f6/Lg7f6 12) Sc3e4/Th8f8 13) Se4f6+/Tf8f6 14) Sf3e5/f4f3 15) g2f3/d7d6 ∧) 10) e4e5/d7d6 (über 10) Sb8c6 siehe Seite 72, Spiel 8 und 9.) 11) Sc3b5/Sb8a6 12) h4h5/Dg6f5 13) e5d6/c7c6 14) Dd1e2 ∧ Auf 9) —/g5g4 folgt 10) Sf3h2/Dh5h4 11) e4e5.

[3]) Diesen Läuferzug zur rechten Zeit zu thun ist in den Gambitspielen nothwendig, um den Thurm a8 zu decken. Bei anderen Zügen gewinnt W. den Gambitbauer z. B.: 5) —/Sg8f6 6) Dd1f3/Sb8c6 7) g2g3/Dh4h6 8) g3f4/g5f4 9) d2d3/Sf6h5 10) Sg1e2/Lf8d6 11) d3d4/f7f6 12) Sc3b5/Th8f8 13) c2c3 Oder 5) —/Sg8e7 6) d2d4/f7f5 7) Sg1f3/Dh4h5 8) e4f5/Se7f5 9) Sc3e4/Lf8e7 10) Dd1e2 Oder 5) —/d7d6 6) Sc3d5/Ke8d8 7) Dd1f3/Lf8g7 8) g2g3 Oder 5) —/c7c6 6) g2g3

[4]) Auf 6) Sg8e7 folgt hier (Seite 77) g2g3. Auf 6) —/h7h6 folgt 6) —/h7h6 7) Lc4e2/d7d6 8) Sg1f3/Dh4h5 9) Sf3e5 Oder 8) —/Dh4g4 9) h2h4/Dg4g3 10) Sc3d5/Ke8d8 11) Lc1d2.

[5]) Spielt S. im 9. Zuge g5g4, so zieht W. 10) Sf3e1 oder auch h2. Z. B.: 9) —/g5g4 10) Sf3h2/Dh5h4 11) Lc1f4/g4g3 12) Dd1f3.

[6]) 15) —/Lh8e5 16) Sd5f4 ∧

[7]) Ta1d1 macht auch blos remis.

[8]) 18) —/Kd8c7 19) e5e6+/Verloren.

[9]) 17) —/Sb8c6 18) Lc4e6 ∧

W.	S.	W.	S.
16) —	16) Dg5g6	21) Dd1d5	21) Lf6g5
17) e5e6	17) f7e6	22) Dd5c5+	22) Ke7f6
18) Sd5c7	18) e6e5	23) Ta1f1 +	23) Lg5f4
19) Sc7e6+[1])	19) Kd8e7[2])	24) Se6f4	24) e5f4
20) Lf4g5 +	20) Lh8f6	25) Dc5f8 +	Verloren.

W.	S.	W.	S.
5) Sb1c3	5) Kf8g7	11) Sf3e5	11) Dh5d1
6) g2g3	6) f4g3	12) Lc4f7 +	12) Ke8e7
7) Kf1g2[3])	7) Lg7c3	13) Th1d1	13) d7d6
8) Sg1f3	8) Dh4g4	14) Lf7g8	14) d6e5
9) h2h3[4])	9) Dg4h5		=
10) d2c3	10) h7h6		

5) Sb1c3	6) g2g3	7) Kf1g2	8) h2g3	9) d2d4
Lf8g7	f4g3	Dh4h6	Dh6g6	Sg8e7 ∧

Der Zug g2g3 rührt von Mac Donnell her.

W.	S.	W.	S.
5) Sb1c3	5) Lf8g7	14) Da5d5+	14) Sb8d7
6) d2d4	6) d7d6	15) Lc1d2	15) Sg8f6
7) e4e5	7) d6e5	16) Dd5b7	16) f3g2+
8) Sc3d5	8) Lc8g4	17) Kf1g2	17) Dh5h3+
9) Sg1f3	9) Dh4h5	18) Kg2f2	18) Sf6e4+
10) Sd5c7 +	10) Ke8d8	19) Db7e4	19) Th8e8
11) Sc7a8	11) e5e4	20) De4d3	20) Te8e2+
12) Dd1e1	12) e4f3	21) Dd3e2	21) Lg7d4+
13) De1a5+	13) b7b6	Verloren.	

Veränderung im 8. Zuge von S.

W.	S.	W.	S.
8) —	8) Ke8d8[5])	9) d4e5	9) Lc8d7

---

1) Schwächer wäre Se7a8:

W.	S.	W.	S.
19) Sc7a8	19) e5f4	23) b2b4	23) Df7e7
20) Lc4g8	20) Dg6g8	24) Dd6f4	24) De7b4
21) Dd1d6	21) Sb8a6	25) Df4f7	25) Db4e7
22) Ta1d1	22) Dg8f7	26) Df7g8+	26) De7e8 ∧

2) Auf Kd8e8 folgt Dd1d6.

3)

7) Dd1f3	8) h2g3	9) e4e5	10) Sg1f3	11) d2d4
Sg8f6	Dh4g4	Dg4f3+	Sf6g4	h7h6 ∧

4) Hier könnte W. die Dame für 3 leichte Offiziere erobern, aber es wäre nicht anzurathen:

9) Lc4f7+	10) Sf3e5+	11) Dd1g4	12) Dg4g5
Ke8f7	Lc3e5	Sg8f6	d7d6 ∧

5) Schwächer als Lc8g4.

W.	S.	W.	S.
0) Sg1f3	10) Dh4h5	16) Lc4e6	16) g4f3
1) Lc1d2	11) Sg8e7[1]	17) g2f3	17) Dh5e5
2) Sd5e7	12) Kd8e7	18) De2c4	18) De5e6
3) Ld2b4+	13) Ke7e8	19) Ta1e1	19) Lg7e5
4) Dd1e2	14) g5g4	20) Dc4e6+	20) f7e6
5) e5e6	15) Ld7e6	21) Te1e5	=

W.	S.	W.	S.
5) Sb1c3	5) Lf8g7	9) h2h4	9) Dh6f6
6) d2d4	6) Sg8e7	10) Lc1e3	10) g5h4
7) g2g3	7) f4g3	11) Dd1d2 ∧	
8) Kf1g2	8) Dh4h6		

Veränderung im 7. Zuge von W.

W.	S.	W.	S.
7) Sg1f3	7) Dh4h5	11) Sc3b5	11) Sb8a6
8) h2h4	8) h7h6	12) h4h5	12) Dg6f5
9) Kf1g1	9) Dh5g6[2]	13) e5d6	13) c7c6
10) e4e5	10) d7d6	14) Dd1e2 ∧	

W.	S.	W.	S.
5) Sb1c3	5) Lf8g7	10) Dd1f1	10) Dg4d7
6) d2d4	6) c7c6	11) Sg1f3	11) g5g4
7) g2g3	7) f4g3	12) Sf3g5	12) Sg8h6
8) Kf1g2	8) d7d6	13) Th1h6	13) Lg7h6
9) h2g3	9) Dh4g4	14) Df1f6 ∧	

Die bisher mitgetheilten sind die stärksten Angriffsarten. Schwächer sind folgende:

W.	S.	W.	S.
5) Sg1f3	5) Dh4h5	12) Dd1e2	12) Ke8d8
6) h2h4[3]	6) Lf8g7	13) c2c3	13) Th8e8
7) d2d4	7) h7h6	14) Kf1g1	14) g5g4
8) e4e5	8) Sg8e7	15) Sf3d2	15) f4f3
9) Sb1c3[4]	9) Se7f5	16) De2d3	16) f3g2
10) Sc3e4	10) d7d6	17) Kg1g2	17) d6d5
11) e5d6	11) c7d6	18) Lc4d5	18) Sf5h4+ ∧

---

[1]) 11) —/c7c6 12) Ld2a5+/b7b6 13) La5c3/Dh5g6 14) Sd5b4/g5g4 15) Sf3d4/a7a5 16) Lc4d3/Dg6h5 17) Sb4c6+ ∧
Oder: 11) —/Sb8c6 12) Ld2c3/Sg8e7 13) Sd5e7/Sc6e7 14) e5e6/f7e6 15) Lc4e6/Verloren. Oder: 11) —/Kd8c8 12) Ld2c3/Ld7e6 13) Sf3d4/Dh5d1+ 14) Ta1d1/Lc6d5 15) Lc4d5/Lg7e5 16) Ld5f7/Sb8d7 17) Lf7e6/Sg8f6 18) Sd4f3/Le5c3 19) b2c3/Th8e8 20) Sf3g5/h7h6 21) Lc6d7+ ∧/Sf6d7 Oder: 11) —/h7h6 12) Ld2c3/Th8h7 13) Sd5c7/Kd8c7 14) Dd1d6+/Kc7c8 15) e5e6 ∧

[2]) Auf g5g4 antwortet W. Sf3h2.

[3]) 6) d2d4/Lf8g7 Zieht S. statt dessen 6) g5g4, so geht der Springer nach e1 zurück.

[4]) 9) Lc4d3/d7d6 10) e5d6/c7d6 11) c2c3/Sb8c6 12) Kf1g1/Dh5g4 13) Sb1d2/Lc8f5 ∧ Oder: 9) Kf1g1/Dh5g6 10) Lc4d3/f7f5 ∧

Veränderung im 7. Zuge von S.

W.	S.	W.	S.
7) —	7) d7d6	15) Th2g2 [1]	15) d5e4
8) Th1h2	8) Lc8g4	16) Db3b7	16) Dg5g2
9) Kf1g1	9) Sg8e7	17) Kf1g2	17) Ta8b8
10) c2c3	10) Lg4f3	18) Db7a6	18) Lg7d4+
11) g2f3	11) Th8g8	19) Kg2f1	19) Tg8g1
12) h4g5	12) Dh5g5+	20) Kf1e2	20) Tg1c1
13) Kg1f1	13) Sb8d7	21) c3d4	21) Tb8b2+
14) Dd1b3	14) d6d5	Verloren.	

W.	S.	W.	S.
5) Sg1f3	5) Dh4h5	11) Dd1h5	11) g3h2
6) h2h4	6) Lf8g7	12) Sg5f7	12) h2h1 D.+
7) Th1h2 [2]	7) g5g4	13) Kf1f2	13) Lg7d4+
8) Sf3g5	8) Sg8h6	14) Kf2e2	14) Lc8g4+
9) d2d4	9) d7d5	Verloren.	
10) Lc4d5	10) g4g3		

Veränderungen im 10. Zuge von W.

W.	S.	W.	S.
10) e4d5	10) g4g3	13) De1d2	13) Sh6g4
11) Dd1e1+	11) Ke8d8	14) Lc4e2	14) Sg4h2+
12) Th2h1	12) Th8e8	15) Th1h2	15) Te8e2

W.	S.	W.	S.
10) Lc4e2	10) f7f6	12) h4g5	12) Dh5f7
11) Lc1f4	11) f6g5	13) g2g3	13) Sh6g8 ∧

W.	S.	W.	S.
5) Sg1f3	5) Dh4h5	10) d2d3	10) Sf6h5
6) h2h4	6) Lf8g7	11) Sc3d5	11) Sh5g3+
7) Lc4e2	7) g5g4	12) Kf1g1	12) Lg7d4+
8) Sf3e1 [3]	8) Sg8f6	Verloren.	
9) Sb1c3	9) Dh5g6		

Ausser dem Damen- und Königsspringer kann W. im 5. Zuge auch die Dame von d1 nach f3 ziehen, aber diese Spielart ist viel schwächer als die beiden anderen.

W.	S.	W.	S.
5) Dd1f3	5) Sb8c6 [4]	10) Sc3d5	10) f7f5
6) g2g3	6) Dh4h6	11) Sg1e2	11) Th8f8
7) g3f4	7) g5f4	12) Lc1f4	12) Ld6f4
8) d2d3	8) Lf8d6	13) Sd5f4 [5]	13) Sc6e5 ∧
9) Sb1c3	9) Sg8e7		

---

[1] 15) e4d5 / Lg7d4 Oder: 15) Lc4d5 / Se7d5

[2] 7) Kf1g1 / Lg7d4+

[3] 8) Sf3h2 / f4f3

[4] Der richtige Gegenzug:
5) — / d7d6 6) g2g3 / Dh4g4 7) d2d4 / Dg4f3+ 8) Sg1f3 / Lf8h6 9) g3f4 / g5f4 10) Sb1c3 / Lc8h3+ 11) Kf1f2 / Sg8e7 12) Sc3e2 Gambitbauer verloren.
Oder: 5) — / Sg8h6 6) g2g3 / f4g3 7) h2g3 / Dh4g4 8) Lc4f7+ ∧

[5] 13) Se2f4 / f5e4 14) Df3e4 / Ke8d8 ∧

Wir wollen nun noch den Fall erörtern, wo S. statt mit der Dame nach h5 ickzugehen, dieselbe nach h6 zieht.

Sb1c3	6) Sg1f3	7) d2d4	8) h2h4	9) Sc3d5	10) Kf1g1 ∧
Lf8g7	Dh4h6	d7d6	f7f6	Ke8d8	

Ein gleichfalls sehr reiches Feld für Angriffe bietet das

Königs-Springer-Gambit.

1) e2e4	2) f2f4	3) Sg1f3
e7e5	e5f4	

Der einzig richtige Zug um dem Gambitbauer zu erhalten ist nun 1) g7g5. Zum weise davon werden wir zunächst eine Reihe anderer Züge erörtern.

Von den Offizieren die S. im 3. Zuge bewegen könnte, bietet sich zuerst der nigsläufer dar. Der Zug Lf8e7 wird, da er eine besondere Art des Gambits s Cunninghamgambit) bildet, besonders besprochen werden.

	4) e4e5	5) Lf1e2	6) Sf3g5	7) Le2h5	8) Dd1f3	9) Lh5f3
Sg8f6	Sf6h5[1])	g7g5	Dd8g5	Dg5g2	Dg2f3	

Veränderung im 8. Zuge von S.

	9) d2d4	10) Ke1d1	11) Sb1c3	12) Sc3e2	13) e5d6
Dg2g5	Dg5h4+	Lf8h6	Sb8c6	d7d6	c7d6

w.	s.	w.	s.
	3) Sg8e7	7) d4d5	7) Le6g4
4) d2d4	4) Se7g6	8) Lc4e2	8) Dd8f6
5) Lf1c4	5) d7d6	9) Sf3d4	9) Lg4e2
6) 0-0	6) Lc8e6	10) Sd4e2	

)	4) h2h4
Sb8c6	

)	4) e4e5	5) h2h4	6) Sf3e5
f7f5	d7d6	d6e5	

)	4) e4f5	5) d2d4	6) Lc1f4
f7f5	d7d5	Lc8f5	Sg8f6

w.	s.	w.	s.
	3) d7d6	10) 0-0	10) c7c6
) Lf1c4	4) g7g5	11) Dd1d2	11) d6d5
) h2h4	5) g5g4	12) e4d5	12) c6d5
) Sf3g5	6) Sg8h6	13) Sb1c3	13) Sb8c6
7) d2d4	7) f7f6	14) Ta1e1+	14) Sc6e7
8) Lc1f4	8) f6g5	15) Lc4b5	
9) Lf4g5	9) Dd8d7		

w.	s.	w.	s.
	3) d7d6	8) g2g3	8) Lc8g4
4) Lfc4	4) h7h6	9) g3f4	9) Lg5h4+
5) h2h4	5) Lf8e7	10) Ke1f1	10) Sb8c6
6) d2d4	6) g7g5	11) Lc1e3	
7) h4g5	7) Le7g5		

[1]) Auf Dd8e7 folgt 5) Lf1e2 / Sf6h5 6) Sb1c3. Auf Sf6d5 antwortet c2c4.

W.	S.	W.	S.
	3) d7d6	8) h4g5	8) Lh6g5
4) Lf1c4	4) Lc8e6	9) g2g3	9) Dd8f6
5) Lc4e6	5) f7e6	10) Sf3g5	10) Df6g5
6) d2d4	6) g7g5	11) Lc1f4	
7) h2h4	7) Lf8h6		

W.	S.	W.	S.
	3) d7d5	8) h4g5	8) Lg4f3
4) e4d5	4) Lf8d6	9) Dd1f3	9) Dd8g5
5) d2d4	5) g7g5	10) Th1h5	10) Dg5g3
6) c2c4	6) b7b6	11) Df3g3	11) f4g3
7) h2h4	7) Lc8g4 [1])	12) Lf1d3	12) Sg8f6

W.	S.	W.	S.
	3) c7c6	7) e4d5	7) c6d5
4) d2d4	4) Dd8e7	8) Tf1e1	8) Lc8e6
5) Lf1d3	5) d7d5	9) Sb1c3	9) De7d8
6) 0-0	6) g7g5	10) Ld3f5	

Gambit des Cunningham.

1)	2)	3)
e2e4	f2f4	Sg1f3
e7e5	e5f4	Lf8e7

Dieser Zug ist ungünstig für S., und darum aus der Praxis gänzlich verschwunden. Das richtige Spiel von W. ist folgendes:

W.	S.	W.	S.
4) Lf1c4	4) Le7h4+	9) h2h4	9) g5g4
5) Ke1f1	5) Lh4f6 [2])	10) Sf3h2	10) h7h5
6) e4e5	6) Lf6e7	11) Lc1f4	11) Le7h4
7) d2d4	7) d7d5	12) g2g3	12) Lh4g5
8) Lc4e2	8) g7g5	13) Sh2g4∧	

Höchst interessante Combinationen entstehen, wenn W. in 5. Zuge nicht den König sondern den gBauer zieht.

1)	2)	3)	4)	5)	6)	7)
e2e4	f2f4	Sg1f3	Lf1c4	g2g3	0-0	Kg1h1
e7e5	e5f4	Lf8e7	Le7h4+	f4g3	g3h2+	

W. opfert seine Bauern um einen äusserst starken Angriff durch Thurm, Läufer, Springer und Dame zu erhalten. Den Bauer auf h2 lässt W. absichtlich, behufs eigener Sicherstellung, als Bollwerk für sich stehen. Beide Parteien können nun das Spiel auf folgende verschiedene Weisen fortsetzen; W. wird aber bei richtiger Führung von S. in Nachtheil kommen.

---

[1]) Schlechter ist:

7)	8)	9)	10)	11)	12)
	Dd1e2	h4g5	De2e7+	Lf1d3	Sf3e5
Dd8e7+	f7f6	f6g5	Ld6e7	h7h6	

[2])

9)	10)	11)	12)
	Lc1f4	Sc3d5	Sd5c7+
g5g4	g4f3	De7d7	

[3])

5)	6)	7)	8)
	d2d4	Sf3g5	Dd1f3∧
Lh4g5	d7d6	Dd8g5	

Oder:

5)	6)	7)	8)	9)
	d2d4	Lc1f4	Dd1e1	De1h4
Sg8h6	Sh6g4	Sg4f2	Sf2h1	Verloren.

W.	S.
	7) d7d5[1])
8) Lc4d5	8) Sg8f6
9) Ld5f7+[2])	9) Ke8f7
10) Sf3h4	10) Th8f8
11) d2d4	11) Kf7g8

W.	S.
12) Lc1g5	12) Sf6e4
13) Lg5d8	13) Tf8f1+
14) Dd1f1	14) Se4g3+
15) Kh1h2	15) Sg3f1+
	∧

W.	S.
	7) Lh4f6[3])
8) e4e5	8) d7d5[4])
9) e5f6	9) Sg8f6
10) Lc4b3	10) Lc8e6
11) d2d4	11) Sf6e4
(d2d4 ist besser als d2d3.)	
12) Lc1f4	12) f7f5

W.	S.
13) Sb1d2	13) Dd8e7
14) c2c4	14) c7c6
15) c4d5	15) c6d5
16) Ta1c1	16) Sb8c6
17) Sd2e4	17) f5e4
18) Sf3g5	?

W.	S.
	7) Lh4f6
8) Sf3e5	8) d7d5
(Sf3e5 ist unsicherer als e4e5.)	
9) Lc4d5	9) Lc8e6

W.	S.
10) Ld5e6	10) f7e6
11) Dd1h5+	11) g7g6
12) Dh3f3	?

W.	S.
	7) Lh4f6
8) Sf3e5	8) Lf6e5
9) Dd1h5	9) Dd8e7
10) Tf1f7	10) De7c5
11) Tf7f8+	11) Ke8e7
12) d2d4	12) Dc5d4[5])
13) Lc1g5+	13) Ke7d6
14) Sb1d2	14) Sg8f6

W.	S.
15) Dh5f7	15) Sf6e4[6])
16) Lg5e3	16) Se4g3+
17) Kh1g2	17) Dd4e3
18) Df7d5+	18) Kd6e7
19) Dd5f7+	19) Ke7d6

Remis. (Obgleich S. die stärksten Züge gemacht hat, nachdem er im 8. Zuge den Springer mit dem Läufer genommen.)

---

[1]) Bester Zug von S.: Zöge er statt dessen:
7) —/d7d6 so folgte: 8) Lc4f7+/Ke8f7 9) Sf3e5+/Kf7e8 oder e7 u. 10) Dd1h5+ W. macht mindestens remis.

[2]) 9) Ld5b3/Sf6e4 10) Dd1e2/Dd8e7 11) Lb3f7+/Ke8f8 12) De2h2/Se4g3+ 13) Kh1g2/Sg3f1 14) Dh2h4/De7h4 15) Sf3h4/Kf8f7 ∧

[3]) 7) —/Lh4e7 8) Lc4f7+/Ke8f7 9) Sf3e5+/Kf7e6 10) Dd1g4+/Ke6e5 11) Dg4f5+/Verloren. Oder: 7) —/Lh4e7 8) Lc4f7+/Ke8f8 9) Sf3e5/Sg8f6 10) Lf7b3/Dd8e8 11) Se5f7/Th8g8 12) e4e5/d7d5 13) e5f6/g7f6 14) Lb3d5/Verloren.

Gleichfalls ungünstig ist:
7) —/Sgh6 8) d2d4/d7d5 9) Lc1h6/d5c4 10) Sf3e5/g7h6 11) Se5f7/Dd8e7 12) Sf7h8/De7e4+ 13) Kh1h2/Lc8g4 14) Sb1c3/De4e6 15) Dd1d2/Lh4g5 16) Dd2f2

[4]) S. opfert den Läufer um in den Mehrbesitz von 3 Bauern und in eine sicherere Stellung zu gelangen.

[5]) 12) —/Le5d4 13) Dh5f7+/Ke7d6 14) b2b4/Dc5b6 15) Df7d5+/Kd6e7 16) Tf8e8+/Verloren.

[6]) 15) —/Th8f8 16) Df7f8+/Kd6c6 17) Lg5f6/g7f6 18) Lc4d5+/Kc6b6 19) Sd2c4+/Kb6b5 20) c2c3/Verloren.

S. könnte auch nach 8) Sf3e5 die Dame nach e7 ziehen, doch würde W. durch 8) Sf3e5/Dd8e7 9) d2d4/Lf6e5 10) Lc4f7+ oder 9) d2d4/Sg8h6 10) Lc1h6 einen starken Angriff erlangen.

Das Resultat dieser verschiedenen Untersuchungen ist, dass es S. allerdings in einigen Fällen gelingt, ein ungefähr gleiches Spiel bei freiwilliger Hergabe des gewonnenen Bauern zu erwirken.

Stellen wir nun die Züge: 1) e2e4/e7e5 2) f2f4/e5f4 3) Sg1f3/g7g5 als die besten im angenommenen Springergambit fest, so hat W. die Wahl zwischen zwei Zügen um seinen Angriff fortzusetzen: Lf1c4 oder h2h4, letzteres zum direkten Angriff auf die Stütze des Gambitbauers. Wir betrachten zuvörderst den erstern Fall. Also 4) Lf1c4. Ausser g5g4 ist der richtigste, sicherste Zug von S. nun: Lf8g7, obgleich mit h7h6 der Gambitbauer erhalten wird. Zum Beweise davon sollen *zuvörderst* andere Züge analysirt werden.

1) e2e4/e7e5 2) f2f4/e5f4 3) Sg1f3/g7g5 4) Lf1c4/—

W.	S.	W.	S.
	4) Dd8e7	10) Sc3e4	10) Df6g7
5) d2d4	5) De7e4+	11) Se4d6+	11) *Ke8d8*
6) Ke1f2	6) De4f5	12) Sf3g5	12) Le7d6
7) Th1e1+	7) Lf8e7	13) Sg5f7+	13) Kd8c7
8) Te1e5	8) Df5f6	14) Sf7d6	14) Kc7d6
9) Sb1c3	9) c7c6	15) Lc1f4	Verloren.

Veränderung im 12. Zuge von S.

12) —/Le7g5 13) Te1g5/Dg7f6 14) Sd6f7+/Kd8c7 15) Tg5g4/d7d5 16) Tg4f4/Df6g7 17) Sf7h8/Dg7h8 18) Tf4f7+/Kc7d6 19) Lc4d3/Verloren.

W.	S.	W.	S.
	4) Lf8c5	9) Lf4g5	9) Df6d6
5) d2d4	5) Lc5b6	10) c2c3	10) f7f6
6) h2h4	6) g5g4 [1])	11) Lg5h6	11) f6e5
7) Sf3e5	7) Sg8h6	12) Lh6g7	Verloren.
8) Lc1f4	8) Dd8f6		

4) —/h7h6 5) Sf3e5/Th8h7 6) d2d4/d7d6 [2]) 7) Se5d3/Lf8e7 8) c2c3/S. erhält den Bauer.

W.	S.	W.	S.
	4) d7d6	10) Lg5h6	10) Le7h4+
5) h2h4	5) g5g4	11) Ke1d2	11) Dd8f6
6) Sf3g5	6) Sg8h6	12) Lh6e3	12) Lh4g5
7) d2d4	7) f7f6	13) Le3g5	13) Df6g5+
8) Lc1f4	8) f6g5	14) Kd2d3	
9) Lf4g5	9) Lf8e7	Ueber 9) D8d7 siehe Seite 79.	

W.	S.	W.	S.
	4) c7c6	8) Lc4b5+	8) Lc8d7
5) h2h4	5) g5g4	9) Se5d7	9) Sb8d7
6) Sf3e5	6) d7d5	10) Dd1g4	
7) e4d5	7) c6d5	∧	

[1]) 6) —/f7f6*) 7) Sf3g5/f6g5 8) Dd1h5+/Ke8e7 9) Dh5f7+/Ke7d6 10) Df7d5+/Kd6e7 11) Dd5e5/Ke7f8 12) De5h8/Verloren.

[2]) Auf Dd8e7 folgt Dd1d8.

*) Dieser Zug ist gewöhnlich schlecht.

w.	s.	w.	s.
	4) c7c6	9) De2e5	9) Dd8f6
5) 0-0	5) d7d5	10) De5g5	10) Lf8c5+
6) e4d5	6) c6d5	11) Kg1h1	
7) Dd1e2+	7) Lc8e6	∧	
8) Lc4b5+	8) Sb8c6		

Es bliebe nun noch der Zug 4) g5g4 zu untersuchen, da derselbe aber besonders benannte, eigenthümliche Spielweisen bewirkt, so soll er später abgehandelt werden.

Nehmen wir nun die ersten Züge als feststehend an, so gelangen wir mit folgender Fortsetzung zum

Gambit des Philidor.

1)	2)	3)	4)	5)	6)
e2e4	f2f4	Sg1f3	Lf1c4	h2h4	d2d4
e7e5	e5f4	g7g5	Lf8g7	h7h6[1]	d7d6[2]

7)	8)	9)	10)	11)	12)
c2c3	Lc1f4[3]	Dd1f3	Sb1d2	h4h5	Sd2c4
g5g4	g4f3	Lc8e6	Sg8e7	Le6c4	∧

w.	s.	w.	s.
7) Sb1c3	7) c7c6	13) e5e6	13) Lc8e6
8) h4g5	8) h6g5	14) Lc4e6	14) Sg8f6
9) Th1h8	9) Lg7h8	15) Le6f7+	15) Ke8e7
10) Sf3e5	10) d6e5	16) Dh5g6	16) Dg7f7∧
11) Dd1h5	11) Dd8f6	17) Dg6g5	17) Df7h5∧
12) d4e5	12) Df6g7		

w.	s.	w.	s.
7) Sb1c3	7) c7c6	16) Ld5f7+	16) Ke8f8
8) h4g5	8) h6g5	17) Dh5g6	17) Sf6e4+
9) Th1h8	9) Lg7h8	18) Dg6e4	18) De7e4
10) Ke1f2	10) g5g4	19) Sg5e4	19) Lg7d4+
11) Dd1h1	11) Lh8g7[4]	20) Kf2f1	20) Kf8f7
12) Dh1h5	12) d6d5	21) Se4d6+	21) Kf7e6
13) Sc3d5	13) c6d5	22) Sd6c8	22) Sb8c6
14) Lc4d5	14) Dd8e7		∧
15) Sf3g5	15) Sg8f6		

---

[1]

5)	6)	7)	8)	9)	10)	11)
—	Sf3g5	d2d4	Lc1f4	Lc4d5	h4g5	c2c3
g5g4*)	Sg8h6	f7f6	d7d5	f6g5	Sh6g8	

5)	6)	7)	8)	9)	10)	11)
—	Sf3g5	d2d4	Lc1f4	Lf4g5	Lg5h6	Ke1d2
g5g4	Sg8h6	f7f6	f6g5	Lg7f6	Lf6h4+	Lh4g5+

[2]

6)	7)	8)	9)	10)	11)	12)	13)
—	e4e5	e5d6	h4g5	Th1h8	Sf3g5	Dd1e2	Ke1e2
c7c6	d7d5	Dd8d6	h6g5	Lg7h8	Dd6e7+	De7e2+	Lc8g4+

14)	15)	16)	17)	18)
Ke2f1	Lc4f7+	Lf7e6	Le6g8	Sg5e6∧
Lh8d4	Ke8f8	Lg4h5	Kf8g8	Ld4e5

[3] Sf3g1 / Dd8e7

[4]

11)	12)	13)	14)	15)	16)	17)	18)
—	e4e5	Dh1h6	Lc1f4	Lf4h6	d4e5	Ta1e1	g2f3
Dd8f6	Df6h6	Sg8h6	g4f3	d6e5	Lh8e5	f7f6	=

11)	12)	13)	14)	15)	16)	17)
—	e4e5	Sf3e5	Sc3e4	Dh1h6	Lc4e6	Lc1f4∧
Dd8f6	d6e5	Lc8e6	Df6h6	Sg8h6	f7e6	

*) W. erlangt dadurch mannichfache Angriffe.

Zieht S. im 7. Zuge g5g4 so spielt W. 8) Sf3g1, z. B.:

w.	s.	w.	s.
7) Sb1c3	7) g5g4	11) Dd1d2	11) Lg5f4
8) Sf3g1	8) Lg7f6	12) Dd2f4	12) Dd8f6
9) Lc1f4	9) Lf6h4+	13) Sg1e2	13) Df6f4
10) g2g3	10) Lh4g5	14) Se2f4	

w.	s.	w.	s.
7) c2c3	7) c7c6	11) Lc4d3	11) De7h4
(g5g4 u. Dd8e7 sind besser.)		12) Tf1f4	12) f7f5
8) Dd1b3	8) Dd8e7	13) Lc1d2	13) Sg8e7
9) 0-0	9) g5g4	14) e4f5	14) h6h5
10) Sf8e1	10) b7b5	∧	

w.	s.	w.	s.
7) c2c3	7) Sg8f6	12) Lf4g5	12) Se4g5
8) h4g5	8) Sf6e4	13) Sf3g5	13) De7e2+
9) Dd1e2	9) Dd8e7	14) Ke1e2	14) Lc8g4+
10) Lc1f4	10) h6g5	15) Ke2f2	15) Lg4h5
11) Th1h8+	11) Lg7h8		=

7)	8)	9)	10)	11)	12)	13)
c2c3	h4g5	Dd1e2	De2e4	Sf3e5	De4d5+	Dd5f7∧
Sg8f6	Sf6e4	Ke8d7	Th8e8	d6e5	Kd7e7	Ke7d6

w.	s.	w.	s.
7) c2c3	7) Dd8e7	11) Tf1f3	11) h6g5
8) 0-0	8) Lc8g4	12) a2a4	12) Sg8f6
9) Dd1b3	9) c7c6	13) Sb1d2	13) Sf6h5∧
10) h4g5	10) Lg4f3		

w.	s.	w.	s.
7) c2c3	7) g5g4	10) e4e5	10) d6e5
8) Sf3g1	8) Dd8e7	11) d4e5	11) Sf6h5
9) Dd1e2	9) Sg8f6		∧

w.	s.	w.	s.
7) c2c3	7) g5g4	10) Sb1d2	10) Sg8e7
8) Lc1f4	8) g4f3	11) h4h5	11) Le6c4
9) Dd1f3	9) Lc8e6	oder 0-0	∧

w.	s.	w.	s.
7) c2c3	7) g5g4	9) 0-0	9) g4f3
8) Dd1b3	8) Dd8e7	10) Tf1f3	10) Sb8c6
(Richtiger Zug von Schwarz.)		11) Lc1f4	11) Sc6d8∧

w.	s.	w.	s.
7) c2c3	7) g5g4	11) Lf7g6	11) Dd8d7
8) Dd1b3	8) g4f3	12) Db3b7	12) Dd7c6
9) Lc4f7+	9) Ke8f8	13) Db7b3	13) Dc6d7
10) 0-0	10) Lc8g4	S. muss remis halten.	

w.	s.	w.	s.
7) c2c3	7) g5g4	12) Tf1f3	12) Lg7d4+
8) Dd1b3	8) g4f3	13) c3d4	13) Sc6d4
9) Lc4f7+	9) Ke8e7	14) Db3c3	14) Sd4f3+
10) 0-0	10) Dd8f8	15) Dc3f3	15) Df8f6
11) Lf7c4	11) Sb8c6	∧	

In dieser Weise, nämlich mit dem Zuge h2h4, kommt dies Gambit gegenwärtig nicht mehr vor, da er auch W. lähmt, und, weil eigentlich nur auf Fintenspiele berechnet, gegen einen darin erfahrenen Spieler nicht durchzuführen ist. Ein andere aber für W. ungünstigere Gestaltung erlangt dies Gambit folgend:

w.	s	w.	s.
5) d2d4	5) d7d6[1]	7) Lc1f4	7) g4f3
6) c2c3	6) g5g4	8) Dd1f3	8) Lc8e6 ⋀

Oder:

5) d2d4	6) c2c3	7) Sf3g1[2]	8) Ke1f1	9) Dd1b3
d7d6	g5g4	Dd8h4+	Lg7h6	Dh4h5 ⋀

w.	s.	w.	s.
8) 0-0	8) Lc8e6	10) Dd1b3	10) Sb8d7
9) Lc4e6	9) f7e6	11) Db3e6+	11) Dd8e7 ⋀

Oder:

5) c2c3	6) 0-0	7) Dd1f3	8) d2d4	9) Lc1f4	10) Lf4h6	11) Lc4f7+
g5g4	g4f3	Sg8h6	0-0	d7d6	Lg7h6	Kg8h8 ⋀

w.	s.	w.	s.
5) c2c3	5) g5g4	10) Dd1f3	10) Sg8f6
6) d2d4	6) g4f3	11) e4e5	11) Th8f8
7) 0-0	7) d7d5	12) Lc1f4	12) Kf7g8
8) Lc4d5	8) c7c6	13) Lf4g5	13) Dd8d5
9) Ld5f7+[3]	9) Ke8f7	14) Lg5f6	14) Dd5f3 ⋀

Gegenwärtig kommt dies Gambit nur noch manchmal in folgender Gestalt, als solide Angriffe bietende Spielweise vor.

1) e2e4	2) f2f4	3) Sg1f3	4) Lf1c4	5) 0-0	6) d2d4
e7e5	e5f4	g7g5	Lf8g7	d7d6[4]	h7h6[5]

w.	s.	w.	s.
7) g2g3	7) g5g4[6]	12) e4d5	12) Dd8d5
8) Sf3e1	8) f4f3	13) Sc4e3	13) Dd5d7
9) c2c3	9) Lc8e6	14) Se1d3	14) Sb8a6
10) Sb1a3	10) Le6c4	15) Dd1b3	
11) Sa3c4	11) d6d5	u. s. w.	

7) g2g3	8) Lc1f4	9) Lc4f7+	10) Dd1f3	11) Lf4e3+	12) Le3d4
g5g4	g4f3	Ke8f7	Lg7d4+	Ld4f6	Sb8c6 ⋀

---

[1]

5)	6) 0-0	7) Dd1f3	8) Kg1h1	9) Lc1f4	10) e4e5	11) Lf4e5	12) Le5c3	13) Tf1e1	14) Lc3e5	15) Df3h5 ⋀
g5g4	g4f3	Lg7d4+	d7d6	Ld4f6	d6e5	Sb8d7	Dd8e7	Lf6e5	Sd7e5	

[2]

7) Dd1b3	8) Lc4f7+	9) 0-0	10) Lf7h5	11) Db3c2	12) Lh5g4	13) Tf1f3
g4f3	Ke8e7	Sg8h6	Dd8g8	Lc8g4	Sh6g4	Sb8c6 ⋀

[3]

9) Ld5b3
Lc8g4

[4]

5)	6) Sf3e1	7) Lc4d5	8) Ld5b3	9) Kg1h1	10) Se1d3	11) Tf1f4 ⋀
g5g4	d6d5	c7c6	Dd8d4+	Dd4e4	Sg8e7	

[5] Sonst würde W. durch Sf3g5 einen erfolgreichen Angriff bekommen.

[6] f4g3 wäre fehlerhaft, da W. mit Lc4f7+ und nachher Sf3e5 zum Siege gelangte.

7)	8)	9)	10)	11)	12)	13)
g2g3	Lc1f4	Dd1f3	Lf4e3	Kg1h1	Lf3h5+	Dh5g4+
g5g4	g4f3	Lg7d4+	Ld4e3+	f7f6	Ke8d7	Kd7c6 ∧

7)	8)	9)
c2c3	Lc4e6	Dd1b3
c8e6 [1])	f7e6	Dd8c8

W.	S.	W.	S.
7) c2c3	7) Sg8e7	13) e4e5	13) d6d5
8) g2g3 [2])	8) f4g3	14) e5e6+	14) Kd7c7
9) Sf3g5	9) g3h2+	15) Lg5f4+	15) Kc7b6
10) Kg1h1	10) h6g5	16) Dd1b3+	16) Kb6a6
11) Lc4f7	11) Ke8d7	17) Db3a3+	
12) Lc1g5	12) c7c6		

Bei der Untersuchung der Züge welche S. als Antwort auf 4) Lf1c4 machen könnte, ist bemerkt worden, dass der Zug g5g4 wegen seiner Wichtigkeit eine besondere Besprechung finden werde. Mit diesem Zuge giebt S. die Vertheidigung auf, und geht zum Angriff über, zu einem Angriffe von vielfachem Erfolge, wenn S. den angegriffenen Springer wegzieht, der aber in eine Vorsicht verlangende Vertheidigung umschlägt, wenn W. den Springer opfert. Im erstern Fall entsteht das

Gambit des Salvio und des Cochrane.

1)	2)	3)	4)	5)	6)
e2e4	f2f4	Sg1f3	Lf1c4	Sf3e5	Ke1f1
e7e5	e5f4	g7g5	g5g4	Dd8h4+ [3])	

In dieser Lage empfahl Salvio Sg8f6 als Fortsetzung. Die besten Züge sind aber Sg8h6 und das später von Cochrane angegebene: f4f3. Da nun auch nach Sg8h6 der Zug f4f3 erfolgt, so haben beide Spielweisen Aehnlichkeit.

W.	S.	W.	S.
6)	6) Sg8f6	11) Sf7h8	11) Sd5f6
7) Dd1e1	7) Dh4e1+	12) d2d3	12) Lf8g7
8) Kf1e1	8) d7d6	13) c2c3	13) Lg7h8
9) Se5f7	9) d6d5	14) Lc1f4	14) c7c6
10) Lc4d5	10) Sf6d5	15) Sb1d2	

W.	S.	W.	S.
6) —	6) Sg8f6	9) Lc4f7+	9) Ke8e7
7) Dd1e1 [4])	7) Dh4e1+	10) Lf7h5	10) g4g3
8) Kf1e1	8) Sf6e4	11) h2h3	11) d7d6

---

[1])

7)	8)	9)	10)	11)	12)	13)
	g2g3	Lc1f4	Dd1f3	Df3h5	Dh5g6	Lf4d6 ∧
c7c6	g5g4	g4f3	Dd8f6	Df6g6	f7g6	

[2])

8)	12)	13)	14)	15)
h2h4	Dd1b3	h4g5	Db3b5	Sb1a3
Se7g6	0-0	h6g5	Lg7h6	c7c6 ∧

[3]) Sonst verliert S. den Gambitbauer:

5)	6)	7)	8)	9)	10)
	0-0	Se5d3	Sd3f4	d2d4	c2c3
Sg8h6	d7d6	Lf8g7	0-0	Sb8c6	

[4]) Besser als f7 nehmen z. B.:

7)	8)	9)	10)	Oder 7)
Lc4f7+	Lf7b3	Se5d3	Dd1e1	Se5f7
Ke8e7	d7d6	Sf6h5	g4g3	d7d5

W.	S.	W.	S.
12) Se5d3	12) Lf8h6	18) Lf4d6+	18) c7d6
13) Sb1c3	13) Se4c3	19) Tf1f5	19) Tg8g7
14) d2c3	14) Th8f8	20) Lh5f3	20) Sb8c6
15) Th1f1	15) Lc8f5	21) Lf3c6+	21) b7c6
16) Sd3f4	16) Lh6f4	⋀	
17) Lc1f4	17) Tf8g8		

W.	S.	W.	S.
	6) Sg8h6	10) Kf2e3	10) f7f5
7) d2d4	7) f4f3	11) Ke3d3	11) f5e4+
8) g2g3	8) Dh4h3+	12) Kd3e4	12) d7d5+
9) Kf1f2	9) Dh3g2+	13) Lc4d5	13) f3f2+⋀

W.	S.	W.	S.
6) —	6) Sg8h6	12) Lc4d3	12) d7d6
7) d2d4	7) f4f3	13) Se5c4	13) f5e4
8) g2g3	8) Dh4h3+	14) Sc3e4	14) Sh6f5+
9) Kf1f2	9) Dh3g2+	15) Ke3f4	15) Lf8h6+
10) Kf2e3	10) f7f5	16) Se4g5	16) 0-0
11) Sb1c3[1])	11) c7c6	Verloren.	

Veränderungen im 8. Zuge von W.

W.	S.	W.	S.
8) g2f3	8) d7d6	13) Th1e1	13) Dh4h2
9) Se5g4[2]) .	9) Sh6g4	14) Ke2d1	14) Dh2h5+
10) f3g4	10) Lc8g4	15) Kd1d2	15) Sb8d7
11) Dd1d3	11) Lg4h3+		⋀
12) Kf1e2	12) Lh3g2		

8) Lc1f4	9) Kf1g2	10) Lf4h6	11) Se5d3	12) Kg2f2	Besser für W. ist Lf4 nach g3 zu ziehen.
f3g2+	d7d6	Lf8h6	Dh4h3+	Dh3e3+⋀	

8) Lc1h6	9) Kf1g2	10) Lc4f7+	11) Lf7b3	12) Kg2f2	Verloren.
f3g2+	Lf8h6	Ke8e7	Dh4h3	Th8f8+	

8) Dd1e1	9) Kf1g2
f3g2+	Dh4h3+⋀

8) Dd1d2	9) Dd2g2	10) Se5d3	11) Lc1e3	12) c2c3	13) Sb1d2
f3g2+	d7d6	Sb8c6	Lf8g7	Lc8d7	0-0-0⋀

8) Dd1d3	9) Lc1h6	10) Se5f7	11) Sf7h6	Verloren.
d7d6	Lf8h6	Th8f8	f3g2+	

W.	S.	W.	S.
	6) Sg8h6	10) Kf1g2	10) Df6f2+
7) Dd1e1	7) Dh4f6	11) Sd3f2	11) d7d6
8) Se5d3	8) f4f3	12) d2d4	12) Th8g8
9) De1f2	9) f3g2+	13) Lc4e2	13) f7f5⋀

---

[1])

	11) e4f5	12) Lc4f1	13) Ke3e4	14) Ke4f4	15) Kf4g4	16) Kg4h4	Verloren.
	d7d6	Sh6f5+	d6d5+	Lf8h6+	Sf5g3+	Dg2h1	
Oder:	11) e4f5	12) Se5d3	13) Ke3e4	14) Ke4f4	15) Kf4g4	16) Kg4h5	0
	d7d6	Sh6f5+	f3f2+	Lf8h6+	Sf5e3+	Dg2h3+	

[2])

9) Lc1h6	10) Lh6f8	oder	9) Se5d3	10) Sd3f2
d6e5	g4f3		g4f3	Lc8h3+

W.	S.	W.	S.
	6) f4f3	12) Dd1g4	12) Dh4g4+
7) d2d4	7) f3g2+	13) Se5g4	13) Th8g8
8) Kf1g2	8) Dh4h3+	14) Lf1e2	14) Lh6c1
9) Kg2g1	9) Sg8h6	15) a2a4	15) h7h5
10) Lc4f1	10) Dh3h4	Verloren.	
11) Lc1h6	11) Lf8h6	Besser als 11) Lc1h6 ist Lc1f4 u. dann nach g3.	

10) Dd1d3	11) c2d3	12) Lc1h6	13) Se5f7	14) Kg1g2	15) Th1f1
Dh3d3	d7d6	Lf8h6	Lh6e3+	Th8f8	Le3d4 ∧

Auch Sg8f6 könnte S. im 7. Zuge thun; auf 8) Lc1f4 antwortet S. dann mit d7d6; auf 8) Se5f7 mit d7d5 und auf Lc4f7+ mit Ke8e7.

W.	S.	W.	S.
	6) f4f3	13) Kf1g1	13) Lf8g7
7) Lc4f7+	7) Ke8e7	14) De1e3 [1])	14) Lg4f3
8) Lf7g8	8) Th8g8	15) De3g5+	15) Ke7f8
9) g2f3	9) d7d6	16) Dg5d8+	16) Kf8f7
10) Se5g4	10) Tg8g4	17) Dd8c7+	17) Sb8d7
11) f3g4	11) Lc8g4	Verloren.	
12) Dd1e1	12) Dh4h3+		

Veränderungen im 8. Zuge von W.

8) Lf7b3	9) d2d4	10) Sb1c3	11) Se5d3	12) Lc1f4	13) Kf1g2	Verloren.
Lf8g7	Sg8f6	d7d6	Sf6h5	f3g2+	Dh4h3+	

8) d2d4	9) Kf1g2	10) Lf7g8	11) Kg2g1	12) Se5d3	Verloren.
f3g2+	d7d6	Dh4h3+	Th8g8	g4g3	

8) g2f3	9) Lf7g8	10) Lg8c4	11) Dd1f3	12) Kf1g1	Verloren.
d7d6	d6e5	g4f3	Lc8h3+	Dh4e1+	

W.	S.	W.	S.
8) g2g3	8) Dh4h3+	12) Kf2e3	12) Lc8f5
9) Kf1f2	9) Sg8f6	13) d2d3 [2])	13) Lf8h6+
10) Lf7b3	10) d7d6	14) Ke3d4	14) Sb8c6+
11) Se5f7	11) Sf6e4 +		Verloren.

8) Dd1e1	9) Kf1e2	10) Th1g1
f3g2+	Dh4h3	d7d6 ∧

8) Dd1e1	9) Kf1g2	10) Kg2f2	11) Lf7g8
f3g2+	Dh4h3+	Lf8g7	Lg7e5 ∧

W.	S.	W.	S.
	6) f4f3	10) Kf1g2	10) Dh4h3+
7) Se5f7	7) Sg8f6	11) Kg2g1	11) Lf8c5+
8) Sf7h8	8) Sf6e4	Verloren.	
9) Dd1e1 [3])	9) f3g2+		

Veränderungen im 8. Zuge von W.

8) g2f3	9) Sf7h8	Verloren.
d7d5	g4f3	

---

[1])

14) c2c3	15) De1g3
Sb8c6	Ta8f8 ∧

[2])

Sf7h8
Dh3h6+

[3])

9) g2g3	10) Kf1e1	11) Lc4f7+	12) Th1f1	Verloren.
Dh4h3+	Dh3g2	Ke8e7	f3f2+	

W.	S.	W.	S.
8) g2g3	8) Dh4h3+	13) Ke1e2	13) Dh5e5
9) Kf1f2	9) d7d5	14) d2d4	14) Se4c3+
10) Lc4f1	10) Sf6e4+	15) Ke2d3	15) De5e1
11) Kf2e1	11) Dh3h5	Verloren.	
12) Tf7h8	12) f3f2+		

8) d2d3	9) Kf1g2	10) Sf7e5	11) Kg2f2	12) e4d5	Verloren.
f3g2+	Th8g8	Dh4h3+	d7d5	g4g3+	

W.	S.	W.	S.
	6) f4f3	12) Kf2e3	12) Sb8c6
7) g2g3	7) Dh4h3+	13) Sh8f7	13) Ke8f7
8) Kf1f2	8) Sg8f6	14) Lc4d5+	14) Sf6d5+
9) d2d3	9) d7d6	15) e4d5	15) Lf8h6+
10) Se5f7	10) d6d5	16) Ke3e4	16) f3f2+
11) Sf7h8	11) Dh5g2+	Verloren.	

Veränderungen im 9. Zuge von W.

9) Kf2e3	10) Ke3d3	11) Se5f7	12) Lc4d5	13) Sf7h8	Verloren.
Lf8h6+	d7d6	d6d5	Sf6d5	Dh3h5	

9) Lc4f7+	10) Lf7b3	11) Kf2e3	12) Ke3d3	Verloren.
Ke8e7	Dh3g2+	Lf8h6+	Th8f8	

9) Sb1c3	10) Kf2e3	11) Ke3d3	12) Se5c6	13) Dd1g1	14) Lc4b3	Verloren.
Dh3g2+	Lf8h6	Sb8c6	d7c6	b7b5	b5b4	

W.	S.	W.	S.
	6) f4f3	14) Lc4e2	14) Lh4g5+
7) g2f3	7) Sg8f6	15) Kd2e1	15) Dh3h4+
8) d2d4	8) d7d6	16) Tf1f2	16) Lg5c1
9) Se5g4	9) Dh4h3+	17) Dd1c1	17) Lg4e2
10) Kf1e1[1])	10) Sf6g4	18) Ke1e2	18) Dh4e4+
11) f3g4	11) Lf8e7	19) Dc1e3	19) De4e3+
12) Th1f1	12) Le7h4+	S. hat 1 Bauer mehr.	
13) Ke1d2	13) Lc8g4		

W.	S.	W.	S.
	6) f4f3	15) Sc3d5	15) Dg4h4+
7) g2f3	7) Sg8f6	16) Ke1d1	16) c7c6
8) h2h3	8) g4h3	17) Sd5c7+	17) Ke8d8
9) Dd1e1	9) Dh4g5	18) Sc7a8	18) d7d5
10) Se5g4	10) Sf6g4	19) De2e1	19) d5c4
11) f3g4	11) Dg5g4	20) De1h4	20) Le7h4
12) De1e2	12) h7h5	21) d2d4	21) Lc8g4+
13) Sb1c3	13) Th8g8	22) Kd1d2	22) Lh4g3
14) Kf1e1	14) Lf8e7	Verloren.	

Veränderungen im 9. Zuge von W.

9) d2d4	10) Se5d3	11) Dd1e1	12) Kf1g1	13) Kg1h2	Verloren.
d7d6	Sf6h5	Sh5g3+	Th8g8	Sg3e2	

---

1) 10) Kf1f2	11) f3g4	12) Kf2e1	13) Th1f1	14) Lc4e2	15) Ke1d2	Verloren.
Lc8g4	Sf6g4+	Dh3g2	Lf8e7	Le7h4+	Sg4f2	

9) Se5f7	10) Lc4d5	11) Sf7h8	12) Th1g1	13) Tg1g3	14) Tg3g1	Verloren.
d7d5	Sf6d5	Dh4g3	h3h2	h2h1D+	Lc8h3+	

Diese Analyse ergibt, dass W. in Nachtheil kommt, sobald er den angegriffenen Springer retten will. Lässt er denselben aber stehen, und sucht statt dessen den freien Zug zur raschen Entwickelung seiner Figuren zu benutzen, so entsteht das

Gambit des Muzio,

welches eines der stärksten Angriffsspiele für den Anziehenden bildet. Nach dem Zuge 4) g5g4 hat W. die Wahl zwischen 3 Zügen: Rochade, d2d4, Sb1c3. Der stärkste und üblichste Zug ist die Rochade, welche wir hiermit zuerst erörtern wollen.

1) e2e4	2) f2f4	3) Sg1f3	4) Lf1c4	5) 0-0	6) Dd1f3[2])
e7e5	e5f4	g7g5	g5g4	g4f3[1])	

In dieser Lage hat S. scheinbar dringende Veranlassung, den Bauer f4 als Bollwerk für das gefährdete Feld f7 so lange wie möglich zu halten, oder wenigstens seinen Verlust möglichst theuer zu verkaufen. Dazu bieten sich 2 Züge: Lf8h6 und Dd8f6.

W.	S.	W.	S.
	6) Lf8h6[3])	17) e5f6	17) Lg7f6
7) d2d4	7) Dd8f6	18) f4e5	18) Se7d5
8) e4e5	8) Df6f5	19) Le5f6	19) Sd5f6
9) Sb1c3	9) Sb8c6	20) Se4f6+	20) Tf8f6
10) Sc3e2	10) Sg8e7	21) Tf1f6	21) De6f6
11) Lc4d3	11) Df5e6	22) Ld3c4+	22) Kg8g7
12) c2c3	12) Se7g6	23) Ta1f1	23) Df6e7
13) Df3h5	13) Lh6g7	24) Tf1f7+	24) De7f7
14) Lc1f4	14) 0-0	25) Lc4f7	25) Kg7f7
15) Se2g3	15) Sc6e7	26) Dh5h7+∧	
16) Sg3e4	16) f7f6		

[1]) Der einzige Zug, welcher gegenwärtig im Spiele von S. liegt. Dd8e7 statt dessen würde doch nur auf dieselben Combinationen führen.

[2])

6) d2d4	7) Lc4d5	8) Tf1f2	9) Ld5b3	10) c2c3	11) Sb1d2
d7d5	Lc8g4	c7c6	Lf8g7	Lg7h6	Sg8e7∧

Veränderungen im 7. Zuge.

7) e4d5	8) Tf1f2	9) Sb1d2	10) Sd2f3	11) Dd1e1	12) Sf3d2	13) Sd2e4	14) Lc1f4
Lc8g4	Lf8d6	Sg8f6	Sf6e4	f7f5	Dd8e7	f5e4	Sb8d7

15) De1d2	16) a1f1
h7h6	0-0-0∧

Dagegen:

6) d2d4	7) Lc4f7+	8) Tf1f4+	9) e4e5	10) Dd1h5	11) e5f6	12) Tf4g4	13) Lc1h6+
f3g2	Ke8f7	Sg8f6	Lf8g7	Kf7g8	Lg7f6	Kg8f8	Kf8e7

14) Tg4e4+∧
Verloren.

[3])

6)	7) d2d4	8) Lc1f4	9) Df3f4	10) Lc4f7+	11) e4e5
d7d6	Lf8h6	Lh6f4	Dd8e7	Ke8d8	W. steht gut.

Oder:

6)	7) Df3f4	8) Lc4f7+	9) Sb1c3	10) d2d4
d7d6	Dd8e7	Ke8d8	c7c6	W. steht gut.

Veränderung in 9. Zuge von S.

w.	s.	w.	s.
	9) Sg8e7	16) Se4f6	16) Se7g8
) Sc3e4	10) Sb8c6	17) Lc4d3	17) Dg6g7
) c2c3	11) b7b6	18) Tf3h3	18) h7h6
) g2g4	12) Df5g6	19) Sf6h5	19) Dg7g5
) Lc1f4	13) Lh6f4	20) Df4g5	20) h6g5
) Df3f4	14) 0-0	21) Sh5f6+	Verloren.
) Tf1f3	15) Kg8h8		

Veränderungen in 7. Zuge von S.

w.	s.	w.	s.
	7) Dd8e7	12) Df4f8+	12) De7f8
8) Lc1f4	8) Lh6f4	13) Tf1f8+	13) Kd8e7
9) Dd3f4	9) Sb8c6	14) Tf8e8+	14) Ke7d6
0) Lc4f7+	10) Ke8d8	15) Sb1a3 ∧	
1) Lf7h5	11) Sc6d4		

w.	s.	w.	s.
	7) d7d6	12) Lc4e6	12) De5e6
8) Sb1c3	8) Dd8f6	13) Df3b7	13) De6c6
9) Kg1h1	9) Lc8e6	14) Db7c8+	14) Ke8e7
10) e4e5	10) d6e5	15) Lc1f4	Verloren.
11) d4e5	11) Df6e5		

w.	s.	w.	s.
	7) Sb8c6	11) Tf1f4	11) Dd8e7
8) Sb1c3	8) Sc6d4	12) Lc4e6	12) d7e6
9) Df3h5	9) Sd4e6	13) Ta1f1	Verloren.
10) Lc1f4	10) Lh6f4		

Nachdem die Deckung durch den Läufer für eine günstige Fortsetzung sich ungenügend gezeigt hat, wollen wir die Resultate aus der Deckung mit der Dame auf f6 prüfen.

w.	s.	w.	s.
	6) Dd8f6	13) Df3h3	13) d7d5
7) e4e5	7) Df6e5	14) Dh3h6	14) d5c4
8) d2d3	8) Lf8h6	15) Sc3e4	15) Dc5b6
9) Lc1d2	9) Sg8e7 [1])	16) Dh6g7	16) Th8g8
10) Sb1c3	10) Sb8c6	17) Se4f6 +	17) Ke8d8
11) Ta1e1	11) De5c5+	18) Dg7g8+	18) Se7g8
12) Kg1h1	12) Sc6d4 [2])	19) Te1e8+	0

Veränderungen in 13. Zuge von S.

w.	s.	w.	s.
	13) Lh6g5	18) Dh5f7	18) Sc2e1
14) Dh3h5	14) Dc5f5	19) Tf1e1	19) Df5c5
15) Sc3e4	15) h7h6	20) b2b4	20) Dc5d6
16) Ld2c3	16) Sd4c2	21) Sf6e4	21) Dd6g6
17) Se4f6 +	17) Ke8d8	22) Se4g5 ∧	

---

[1]) 9) ——/De5b2 10) Sb1c3/——

[2]) 12) ——/d7d6 13) Sc3d5/Sc6e5 14) Te1e5/d6e5 15) Ld2b4/Verloren.

Veränderungen im 10. Zuge von S.

W.	S.	W.	S.
	10) c7c6	18) Te7e8+	18) Kf8e8
11) Ta1e1	11) De5c5+	19) Sd5f6+	19) Ke8f8[2]
12) Kg1h1	12) d7d5	20) Dh5c5+	20) Sc6e7
13) Df3h5	13) Dc5d6	21) Tf1e1	21) Lc8e6
14) Lc4d5	14) c6d5	22) Sf6d7+	22) Le6d7
15) Sc3d5	15) Sb8c6	23) Dc5e7+	23) Kf8g8
16) Ld2c3	16) Dd6g6	24) De7d7	24) Ta8f8
17) Te1e7+[1]	17) Ke8f8	25) Dd7b7	

W.	S.	W.	S.
	6) Dd8f6	13) Df3h5	13) Dc5d6
7) e4e5	7) Df6e5	14) Lc4d5	14) Dd6g6
8) d2d3	8) Lf8h6	15) Te1e7+	15) Ke8d8
9) Lc1d2	9) Sg8e7	16) Dh5e5	16) Lc8d7
10) Sb1c3	10) c7c6	17) Te7d7+	17) Kd8d7
11) Ta1e1	11) De5c5+	18) De5h8	18) Lh6g7
12) Kg1h1	12) d7d5	19) Ld5f7	Verloren.

Veränderung im 14. Zuge von S.

W.	S.	W.	S.
	14) 0-0	19) Sd5f4	19) Sc6e7
15) Te1e7	15) c6d5[3]	20) Dh5g5+	20) Se7g6
16) Sc3d5	16) Sb8c6	21) Sf4h5	21) f7f5
17) Ld2f4	17) Lh6f4	22) Sh5f6+	22) Kg8g7
18) Tf1f4	18) Dd6f4	23) Sf6h5+	

W.	S.	W.	S.
	6) Dd8f6	16) Le3d4	16) Lg7d4
7) e4e5	7) Df6e5	17) Df3e4	17) Se7c6
8) d2d3[4]	8) Lf8h6	18) Tf1f5	18) Sc6e5
9) Lc1d2	9) Sg8e7	19) Te1f1	19) d7d5
10) Sb1c3	10) 0-0	20) De4h4	20) Se5f7
11) Ta1e1	11) De5c5+	21) Tf5f7	21) Tf8f7
12) Kg1h1	12) Sb8c6	22) Tf1f7	22) Lc8f5
13) Ld2f4	13) Lh6g7	23) Tf7f5	23) Ld4c3
14) Lf4e3	14) Sc6d4	24) b2c3	24) Dc5c3
15) Lc4f7+	15) Kg8h8		

---

[1] 17) Dh5g6 / h7g6 — 18) Lc3h8 / Ke8f8 — 19) Sd5f4 / Lh6f4 — 20) Tf1f4 / f7f5 ∧

[2] 19) — / Ke8d8 — 20) Dh5d5+ / Kd8c7 — 21) Lc3e5+ / Sc6e5 — 22) Dd5e5+ / Kc7c6 — 23) De5d5+ / Kc6b6 — 24) Dd5d6+ / Kb6a5 — 25) Dd6c5+ / Ka5a6 — 26) Dc5c4+ / b7b5 — 27) Dc4c6+ / Ka6a5 — 28) a2a4 / Verloren.

[3] 15) — / Dd6e7 — 16) Dh5h6 / c6d5 — 17) Sc3d5 ∧

[4] 8) b2b3 / De5a1 — 9) Sb1c3 / Lf8c5+ — 10) Kg1h1 / Sg8e7 — 11) d2d4 / Lc5d4 — 12) Lc4f7+ / Ke8d8 — 13) Lc1d2 / Da1f1+ — 14) Df3f1 / Th8f8 — 15) Df1f4 / Ld4c3 — 16) Ld2c3 / d7d6 ∧ Oder: 8) b2b3 / Sb8c6 — 9) Sb1c3 / Sc6d4 — 10) Df3f2 / Lf8c5 — 11) Kg1h1 / Sd4e6 ∧

w.	s.
	6) Dd8f6
7) e4e5	7) Df6e5
8) d2d3	8) Lf8h6
9) Lc1d2	9) Sg8e7
10) Sb1c3	10) Sb8c6
11) Ta1e1	11) De5c5+
12) Kg1h1	12) Sc6d4
13) Te1e7+	13) Ke8e7 [1]
14) Sc3d5+	14) Ke7d8
15) Df3h5	15) Dc5f8
16) Dh5h4+	16) f7f6
17) Ld2f4	17) Lh6f4
18) Tf1f4	Verloren.

(Ueber 11) De5f5 siehe weiter unten.)

w.	s.
	6) Dd8f6
7) e4e5	7) Df6e5
8) d2d3	8) Lf8c5+
9) Kg1h1	9) Lc5e3
10) Lc1e3	10) De5e3
11) Df3h5	11) De3e7
12) Sb1c3	12) Sg8f6
13) Dh5h6	13) d7d6
14) Dh6f4	14) Sf6g4
15) Sc3d5	15) De7d7
16) Ta1e1+	16) Ke8d8
17) Te1e7	17) Dd7a4
18) Te7c7∧	

w.	s.
	6) Dd8f6
7) e4e5	7) Df6f5
8) d2d4	8) Lf8h6

(Dieselbe Stellung kann erfolgen, wenn S. im 6. Zuge Lf8h6 zieht.)

w.	s.
9) Sb1c3	9) Sg8e7
10) Sc3e4	10) 0-0
11) Se4f6+	11) Kg8h8
12) Lc4d3	12) Df5e6
13) Df3h5	13) Se7g8
14) Lc1f4∧	

w.	s.
	6) Dd8f6
7) e4e5	7) Df6b6+
8) Kg1h1	8) Lf8h6
9) Sb1c3	9) Db6c5
10) d2d3	10) Dc5e5
11) Sc3d5	11) Sg8e7
12) Lc1f4	12) Lh6f4
13) Ta1e1	13) De5g5
14) Te1e7+	14) Ke8d8
15) Te7f7∧	

In neuerer Zeit hat man die Vertheidigung mit 6) D8f6 dadurch zu verbessern gesucht, dass man die Dame im 11. Zuge nach Ta1e1 nicht auf c5+ sondern auf f5 zieht. Nachfolgend einige Beispiele:

w.	s.
	6) Dd8f6
7) e4e5	7) Df6e5
8) d2d3	8) Lf8h6
9) Lc1d2	9) Sg8e7
10) Sb1c3	10) Sb8c6
11) Ta1e1	11) De5f5
12) Te1e4	12) Sc6e5
13) Df3e2	13) Se5c4
14) d3c4	14) Ke8d8
15) Ld2f4	15) Lh6f4
16) Tf1f4	16) Df5c5+
17) Kg1h1	17) f7f5
18) Te4e5	18) Dc5b4
19) De2h5	19) Db4b2
20) Dh5h4	20) Th8e8
21) Tf4f5	21) c7c6
22) Tf5f8	22) Db3c1+
23) Te5e1	23) Dc1e1+
24) Dh4e1	24) Te8f8
25) c4c5	25 d7d6

Veränderung im 22. Zuge.

22) Tf5f8 / Te8f8 23) Dh4e7+ / Kd8e7 24) Sc3d5+ / c6d5 25) De7c5+ / u. W. hält mindestens Remis.

---

[1] 13) — / Dc5e7 14) Df3h5 / Sd4e6 15) Dh5h6 / De7g5 16) Dh6g5 / Se6g5 17) Sc3b5 / Ke8d8 18) Ld2c3 / Verloren.

Oder:

w.	s.	w.	s.
22) Tf5f8	22) Db2b4	28) h2h3	28) b7b6
23) Tf8e8+	23) Kd8e8	29) Te5f5	29) Dc3e1+
24) Dh4f6	24) Ke8d8	30) Kh1h2	30) De1e8
25) c4c5	25) Db4c3	31) Tf5f8	31) Lc8b7
26) Df6e7+	26) Dd8c7	32) Tf8e8+	Verloren.
27) De7d6+	27) Kc7d8		

Veränderung im 21. Zuge:

21)	22)	23)	24)	25)
Tf4f5	Te5e7	Tf5f8+	Dh4g4+	Dg4f3+
d7d6	Te8e7	Kd8d7	Kd7c6	Remis.

Veränderung im 13. Zuge:

w.	s.	w.	s.
13) Df3e2	13) d7d6	18) Lc4f7+	18) Ke8f7
14) Ld2f4	14) Lh6f4	19) d3d4	19) Se5c6
15) Tf1f4	15) Df5g5	20) De2f3+	20) Kf7e8
16) h2h4	16) Dg5g7	21) Df3f6 ∧	
17) Tf4f7	17) Dg7f7		

Veränderung im 12. Zuge:

w.	s.	w.	s.
12) Te1e4	12) d7d6	19) Tf1e1	19) De5g7
13) Ld2f4	13) Lh6f4	20) Tf4f5	20) Se7f5
14) Te4f4	14) Df5c5+	21) Sd5c7+	21) Ke8d7
15) Kg1h1	15) Lc8f5	22) Sc7e6	22) f7e6
16) b2b4	16) Dc5e5	23) Lc4e6+	
17) Sc3d5	17) Sc6d4	∧	
18) Df3f2	18) Sd4e6		

Offenbar sind die Akten über die Vertheidigung mit 6) Dd8f6 noch nicht geschlossen. Jedoch zieht man neuerdings den schon früher ausgeübten Zug 9) Dd8e7 vor, dessen Combinationen nachfolgend erörtert werden:

w.	s.	w.	s.
	6) Dd8e7	11) Lc1f4	11) b7b6
7) d2d4	7) Sb8c6	12) Sb1d2	12) Dc4e6
8) c2c3	8) Sc6e5	13) Sd2b3	13) c7c5
9) d4e5	9) De7c5+	14) Ta1d1	14) Lc8b7 ∧
10) Kg1h1	10) Dc5c4		

Veränderungen im 8. Zuge von W.

w.	s.	w	s.
8) Lc1f4	8) Sc6d4	12) Dh5f7+	12) Ke8f7
9) Df3h5	9) Sd4c2	13) Lf4g5	13) Lf8g7
10) Kg1h1	10) Sg8f6	14) e4e5	14) Se2a1
11) Lc4f7+	11) De7f7	15) e5f6	∧

w.	s.	w.	s.
8) Lc1f4	8) Sc6d4	15) Tf1e1	15) d7d6
9) Df3h5	9) Sd4c2	16) Te1e5+	16) Lf6e5
10) Kg1h1	10) Sg8f6	17) Sb1c3	17) Le5c3
11) Dh5d1	11) Sc2a1	18) b2c3	18) Lc8e6
12) Lf4g5	12) Lf8g7	19) Lc4e6	19) f7e6
13) e4e5	13) De7e5	20) Dd1a1	∧
14) Lg5f6	14) Lg7f6		

w.	s.	w.	s.
8) Lc1f4	8) Sc6d4	11) Le5g7	11) Se6g7
9) Df3h5	9) Sd4e6	12) Lc4f7 +	12) Ke8d8
10) Lf4e5	10) Lf8g7	13) Dh5g4	13) De7e5 ∧

8)	9)	10)	11)	12)	13)
Lc1f4	Df3h5	Lc4e6	Dh5c5	Kg1h1	Lf4e5
Sc6d4	Sd4e6	De7c5 +	Lf8c5 +	d7e6	f7f6 ∧

8)	9)	10)	11)	
Df3f4	Lc4f7 +	Df4f2	Tf1c1	Nimmt W. den Bauer auf f7 nicht,
Lf8h6	Ke8d8	Lh6c1	De7f6 ∧	sondern spielt folgend:

8)	9)	10)	11)	
Df3f4	Df4f2	Tf1c1	Df2e2	so erlangt er doch keinen Erfolg.
Lf8h6	Lh6c1	De7f6		

w.	s.	w.	s.
	6) Dd8e7	14) Ta1f1 +	14) Sg8f6
7) d2d4	7) Sb8c6	15) Sc3d5	15) Kf7e6
8) Df3f4	8) Lf8h6	16) Dc7f4	16) Sf6d5
9) Df4c7	9) Lh6c1	17) Df4f5 +	17) Ke6d6
10) Lc4f7 +	10) De7f7	18) e4d5	18) Sc6d8
11) Tf1f7	11) Ke8f7	19) c2c3	19) Ld4e5
12) Sb1c3	12) Lc1e3 +	20) Tf1e1	20) Th8e8
13) Kg1h1	13) Le3d4		∧

Veränderung im 15. Zuge.

15)	16)	17)
	Tf1f6 +	Tf6d6
Ld4e5	Kf7g7	Th8f8 ∧

w.	s.	w.	s.
	6) Dd8e7	13) Sd5f6 +	13) Sg8f6
7) d2d4	7) Sb8c6	14) Df4f6	14) Th8f8
8) Df3f2	8) Lf8h6	15) Ta1e1	15) Sd8c6
9) Lc1f4	9) Lh6f4	16) e4e5	16) d6e5
10) Df2f4	10) Sc6d8	17) d4d5	17) Sc6e7
11) Sb1c3	11) d7d6	18) Te1e5	18) Dd7d6
12) Sc3d5	12) De7d7		∧

w.	s.	w.	s.
	6) Dd8e7	8) Lc4f7 +	8) Ke8d8
7) Df3f4	7) Sb8c6	9) Sb1c3	9) De7e5
		10) Df4e5	10) Sc6e5
			∧

(De7c5 + um auf d2d4 den Bauer und nachher, den Läufer Lc4 zu nehmen ist nicht rathsam. Ebenso wenig 7) Lf8h6.)

Wir wollen jetzt die beiden anderen Angriffszüge (d2d4 u. Sb1c3) besprechen, mit welchen W. im 5. Zuge sein Spiel fortsetzen kann. Von diesen ist d2d4 der stärkere, obgleich er 0-0 nicht erreicht.

1)	2)	3)	4)	5)	6)
e2e4	f2f4	Sg1f3	Lf1c4	d2d4	Dd1f3
e7e5	e5f4	g7g5	g5g4	g4f3	

Der beste Gegenzug ist jetzt 6) d7d5, oder auch mit umstellten Zügen: Sg8f6.

W.	S.	W.	S.
	6) d7d5 [1])	11) Df3g3	11) Sb8d7 [2])
7) Lc4d5	7) c7c6	12) c2c3	12) Dd4c5
8) Ld5b3	8) Dd8d4	13) e4e5	13) 0-0-0
9) Lc1f4	9) Sg8f6	14) e5f6	14) Sd7f6
10) Sb1d2	10) Lc8g4		∧

Veränderung im 14. Zuge von S.

14) — / Td8e8+ 15) Ke1f1 / Lg4e2+ 16) Kf1e1 / Le2g4+ S. gibt stetes Schach.

W.	S.	W.	S.
	6) d7d5	11) Df3g3	11) Th8g8
7) Lc4d5	7) c7c6	12) Dg3h4	12) Tg8g6
8) Ld5f7+	8) Ke8f7	13) e4e5	13) Kf7g8
9) Lc1f4	9) Sg8f6	14) Lf4g5	14) Lf8e7
10) c2c3	10) Lc8g4		∧

Oder:

W.	S.	W.	S.
	6) d7d5	10) e4e5	10) Dd8d4
7) Lc4d5	7) c7c6	11) e5f6	11) Lf8b4+
8) Ld5f7+	8) Ke8f7		∧
9) Lc1f4	9) Sg8f6		

Oder:

W.	S.	W.	S.
	6) d7d5	10) Lc1e3	10) Dd4f6
7) Lc4d5	7) c7c6	11) Le3f4	11) Kf7e8
8) Ld5f7+	8) Ke8f7	12) Df3h5+	12) Df6g6
9) 0-0	9) Dd6d4+	13) Dh5e5+	13) Lf8e7 ∧

Zöge W. im 9. Zuge Df3f4+, so muss S. folgend antworten:

9) Df3f4+ / Kf7e8 10) Df4e5+ / Dd8e7

W.	S.	W.	S.
	6) d7d5	14) Tf1e1	14) Th8g8
7) Lc4d5	7) Sg8f6	15) Ld4f6	15) Lc8e6
8) 0-0	8) Sf6d5	16) Lf6e7	16) Df8e7
(Besser wäre hier c7c6 wodurch eins der vorigen Spiele entstände.)		17) d5e6	17) f7e6
		18) De4b7	18) De7c5+
9) e4d5	9) Dd8f6	19) Kg1h1	19) Dc5c6
10) Lc1f4	10) Df6d4+	20) Db7c6+	20) Sb8c6
11) Lf4e3	11) Dd4g7	21) Te1e6+	21) Ke8d7
12) Df3e4+	12) Lf8e7	22) Te6e4	22) Ta8e8
13) Le3d4	13) Dg7f8	23) Sb1c3 ∧	

---

[1]) 6) — / Sb8c6 7) Lc1f4 / Sc6d4 8) Lc4f7+ / Ke8f7 9) Df3h5+ ∧ Oder: 6) — / d7d6 7) 0-0 / Dd8f6 8) Kg1h1 / Lf8h6 9) Sb1c3 / Df6d4 10) Lc4f7+ / Ke8f7 11) Df3h5+ / Kf7e7 12) Sc3d5+ / Ke7d8 13) Dh5h4+ / Kd8d7 14) Lc1f4 / Dd4g7 15) e4e5 / Lh6f4 16) Tf1f4 / Dg7e5 17) Dh4g4+ / De5e6 18) Tf4f7+ / Kd7d8 19) Dg4g5+ / Verloren. Oder:

6) — / D8h4+ 7) g2g3 / Dh4h3 8) Lc1f4 ∧ Oder: 6) — / Dd8f6 7) e4e5 / Df6b6 8) e2c3 / Lf8h6 9) Lc1f4 / Db6b2 10) Lc4f7+ / Ke8e7 11) Lf4h6 / Verloren.

[2]) 11) — / Sf6e4 12) Sd2e4 / Dd4e4+ 13) Ke1d2 ∧

Nun zum Zuge 5) Sb1c3.

1) e2e4	2) f2f4	3) Sg1f3	4) Lf1c4	5) Sb1c3	6) Dd1f3
e7e5	e5f4	g7g5	g5g4	g4f3	d7d5

w.	s.	w.	s.
7) Lc4d5	7) c7c6	12) 0-0[1])	12) Df6g6
8) Ld5b3	8) Lc8e6	13) Dh5a5	13) Sb8a6
9) Lb3e6	9) f7e6	14) Lc1f4	14) Lf8b4
10) Df3h5+	10) Ke8d7	15) Da5a4	15) Sg8e7
11) d2d4	11) Dd8f6	16) d4d5	16) Ta8d8 ∧

Veränderung im 8. Zuge von W.

8) Ld5f7+	9) Df3h5+[2])	10) d2d4	11) Lc1f4	12) Lf4e5+	13) Dh5g5+
Ke8f7	Kf7g7	Lc8e6	Le6f7	Sg8f6	Lf7g6 ∧

Nachtheiliger wären für S. folgende Spiele:

5) Sb1c3	6) Dd1f3
g4f3	

w.	s.	w.	s.
	6) Dd8f6	9) d2d4	9) De5d6
7) Sc3d5	7) Df6e5	10) e4e5	10) Dd6c6
8) c2c3	8) Lf8h6	11) Lc4b5 ∧	

w.	s.	w.	s.
	6) Lf8h6	12) Tf1f4	12) Sg8f6
7) d2d4	7) Sb8c6	13) Dh5g5+	13) Kg7f7
8) 0-0	8) Sc6d4	14) Ta1f1	14) Kf7e8
9) Lc4f7+	9) Ke8f7	15) Tf4f6	15) Dd8e7
10) Df3h5+	10) Kf7g7	16) Sc3d5 ∧	
11) Lc1f4	11) Lh6f4		

w.	s.	w.	s.
	6) Sb8c6	13) Dg5h4	13) Se6f4
7) d2d4	7) Sc6d4	14) Tf1f4	14) Lf8c5+
8) Lc4f7+	8) Ke8f7	15) Kg1h1	15) d7d6
9) Df3h5+	9) Kf7g7	16) Sc3d5	16) Lc5d4
10) 0-0	10) Sg8f6	17) Sd5f6	17) Ld4f6
11) Dh5g5+	11) Kg7f7	18) Ta1f1	Verloren.
12) Lc1f4	12) Sd4e6		

Wie das Opfer des Springers so könnte W. im 5. Zuge auch folgendes Spiel versuchen:

Opfer des Königsläufers.

1) e2e4	2) f2f4	3) Sg1f3	4) Lf1c4	5) Lc4f7+
e7e5	e5f4	g7g5	g5g4	Ke8f7

Das Spiel wendet sich aber bei geeignetem Verfahren schnell zu Gunsten des Nachziehenden. Folgendes ist die richtige Vertheidigung:

---

[1])

12) e4e5	13) Dh5f3	14) Lc1f4	15) 0-0	16) b2c3
Df6f5	Lf8b4	Sg8e7	Lb4c3	Sb8a6 ∧

[2])

9) d2d4	10) e4e5	11) Lc1f4	12) Lf4g5	13) Lg5f6
Sg8f6	Lf8g7	Th8e8	Dd8d4	Lc8g4 ∧

6)	7)	8)	9)	10)	11)	12)
Sf3e5+	Dd1g4	Dg4f4	Se5c4	0-0	d2d3	Df4g3
Kf7e8	Sg8f6[1])	d7d6	Sb8c6	Lf8g7	Lc8e6	Dd8e7 ∧

Hier endet die Analyse derjenigen Gruppe des Springergambits, wo W. im 4. Zuge den Läufer zieht. Weniger mannigfaltig ist diejenige, wo W. im 4. Zuge mit h2h4 seinen Angriff fortsetzt. In diesem Falle hat W. keine andere Möglichkeit einer guten Gestaltung seines Spiels als mit g5g4, da alle andern Züge, wie sich auch bei oberflächlicher Untersuchung ergeben wird (ähnliche Spiele sind schon erörtert worden) verderblich sind. Nach g5g4 kann W. seinen angegriffenen Königsspringer entweder auf g5 oder auf e5 stellen. Im erstern Falle entsteht das Gambit des Allgaier; im zweiten das des Kieseritzky (von Andern gleichfalls Allgaier genannt).

Gambit des Allgaier.

1)	2)	3)	4)	5)
e2e4	f2f4	Sg1f3	h2h4	Sf3g5
e7e5	e5f4	g7g5	g5g4	

Dieses Spiel kommt unter theoretisch gebildeten Spielern selten vor, da W. gleich im Anfange eine Figur ohne hinlänglichen Ersatz opfert.

W.	S.	W.	S.
	5) h7h6[2])	10) c2c3	10) Sc6e5
6) Sg5f7	6) Ke8f7	11) Df3f2	11) Se5g4
7) Dd1g4	7) Sg8f6	12) Df2f3	12) Dd8e7
8) Dg4f4	8) Lf8d6[3])	13) d2d3	13) De7e5 ∧
9) Df4f3	9) Sb8c6		

Veränderung im 9. Zuge von W.

9)	10)	11)
Lf1c4+	Df4f5	Ke1f1
Kf7g7	Ld6g3+	Th8f8 ∧

---

[1]) Weniger gut ist:

7)	8)	9)	10)	11)	12)	13)	14)
	Dg4h5+	Se5f7	Dh5e5+	De5h8	0-0	Sb1c3	Tf1f4
Dd8f6	Ke8e7	Df6f7	Df7e6*)	Sg8f6	d7d6	c7c6	Sb8d7

15)	16)	17)	18)	19)	20)	21)	22)
d2d4	e4e5	d4e5	b2b3	Lc1a3+	Tf1f6	Tf6f7	Ta1e1 + ∧
De6f7	d6e5	Sd7e5	Se5g6	Ke7e8	Sg6h8	Sh8f7	

[2]) Der einzig richtige Zug, z. B.

5)	6)	7)	8)	9)	10)	11)	12)
	Lf1c4	d2d4	Lc1f4	h4g5	g5g6	Lf4d6	Lc4f7+
h7h5	Sg8h6	f7f6	f6g5	Sh6f7	Sf7d6	c7d6	Ke8e7

13)	14)	15)	16)	17)
0-0	Lf7d5	Dd1c1	Dc1g5+	g6g7
Dd8a5	Ke7e8	Ke8d8	Lf8e7	Verloren.

Oder:

5)	6)	7)	8)	9)	10)	11)	12)
	Dd1g4	Dg4f5	Df5g6+	Dg6g5+	Dg5e5+	De5h8	Lf1e2
f7f6	h7h5	f6g5	Ke8e7	Ke7e8	Dd8e7	De7e4+	De4g2

13)	14)
Dh8h5+	Dh5f3 ∧
Ke8d8	

[3]) Dieser Zug, welcher in andern Spielen die eigenen Figuren vorstellt, ist hier merkwürdigerweise von entscheidender Wichtigkeit. W. hat seinen Springer nun vergeblich geopfert, und wird aus dem Angreifenden der Angegriffene.

*) Richtiger ist Ke7d8:

10)	11)	12)	13)	14)	15)
	De5h8	Dh8c3	0-0	d2d3	Tf1f4 =
Ke7d8	Lf8e7	d7d6	Sb8c6	Lc8e6	Df7g6

Veränderung im 7. Zuge von W.

W.	S.	W.	S.
7) Lf1c4 +	7) d7d5	13) Sb1c3	13) Le7b4
8) Lc4d5 +	8) Kf7e8	14) Dd1e2	14) Dd8h4
9) d2d4	9) f4f3	15) Lc1e3	15) Sg8h6
10) g2f3	10) Lf8e7	16) Sc3b5	16) Lb4a5
11) 0-0	11) g4g3		Verloren.
12) f3f4	12) h6h5		

Oder:

W.	S.	W.	S.
7) Lf1c4 +	7) d7d5	12) Ke1f1	12) Sg8f6
8) Lc4d5 +	8) Kf7e8	13) Th1h5	13) Sf6d5
9) d2d4	9) f4f3	14) Th4g4	14) Lc8g4
10) g2f3	10) Lf8e7	15) Dd1g4	15) Sd5e7 ∧
11) f3f4	11) Le7h4 +		

Viel wichtiger ist das

Gambit des Kieseritzky.

1) e2e4 / e7e5 2) f2f4 / e5f4 3) Sg1f3 / g7g5 4) h2h4 / g5g4 5) Sf3e5 / —

(Dasselbe rührt aber keineswegs von diesem Spieler und Forscher her, sondern nur eine einzige Spielweise desselben.)

Dieser Angriff ist ein in so weit bewährter, dass dadurch der Gambitbauer wieder erobert wird, nur dass der Anziehende im Kieseritzky-Gambit durch den L. Paulsenschen Zug 5) Lf8g7 den Angriff dabei einbüsst.

Wir werden die Gegenzüge (Sg8f6, d7d6, h7h5, Dd8e7, Lf8e7 und Lf8g7) nachfolgend besprechen.

5) — / Sg8f6[1]) 6) Lf1c4 / d7d5[2]) 7) Lc4d5 / Sf6d5 8) e4d5 / Lf8e7[3]) 9) Se5g4[4]) / Th8g8 10) Sg4f2 / Dd8d5 ∧

W.	S.	W.	S.
5 —	5) Sg8f6	10) d4e5	10) De7e5 +
6) Lf1c4	6) d7d5	11) Ke1d1	11) Lc8f5
7) e4d5[5])	7) Lf8d6	12) Dd3c3	12) De5c3
8) d2d4	8) Dd8e7	13) Sb1c3	13) Sf6h5
9) Dd1d3[6])	9) Ld6e5	14) Th1e1 +	14) Ke8d8

---

[1]) Genügt nicht vollständig, verwickelt aber das Spiel sehr.

[2]) 6) — / Dd8e7 7) d2d4 / d7d6 8) Se5f7 / De7e4 + 9) Ke1f1 / d6d5 10) Lc4d3 / — (Bilguer lässt 9) Dd1e2 ziehen und S. besser stehen.)
Dagegen 8) Lc4f7 + / Ke8d8 9) Lc1f4 / d6e5 10) d4e5 + / Lc8d7 11) e5e6 / Kd8c8 12) e6d7 + / Sb8d7 13) Lf7d5 / c7c6 ∧ Oder:
11) Lf7d5 / Sf6d5 12) Lf4g5 / Kd8c8 13) Lg5e7 / Sd5e7 14) e5e6 / Ld7e6 15) Dd1d4 / Th8g8 16) Dd4f6 / Le6c4

[3]) Auf 8) Dd8d5 folgt Dd1e2 und W. gewinnt den Gambitbauer.

[4]) Besser ist vielleicht für W. im 9. Zuge zu rochiren. [5]) Das Uebliche.

[6]) Bilguer hat weder 9) Dd1b3 noch 9) Sb1c3, sondern blos Lc1f4 und 0-0.
9) Lc1f4 / Sf6h5 10) 0-0 / Sh5f4 11) Tf1f4 / f7f6 ∧ Oder: 9) 0-0 / Ld6e5 10) d4e5 / De7c5 + 11) Kg1h2 / g4g3 + 12) Kh2h1 / Sf6g4
13) Tf1f4 / Sg4f2 + 14) Tf4f2 / g3f2 15) Dd1e2 / Lc8f5 (Bilguer lässt 14) Dc5f2 nehmen, was S. durch e5e6 die bessere Position verschafft.)
S. könnte indess spielen: 9) 0-0 / Ld6e5 10) d4e5 / De7c5 + 11) Kg1h2 / Sf6h5 12) Dd1e2 oder Lc4e2 / Dc5e7 u. würde, wie es scheint, im Vortheil sein.

W.	S.
15) Te1f1	15) f4f3
16) g2f3	16) g4f3
17) Lc1e3	17) Lf5g4
18) Kd1d2	18) Sb8d7

W. hat zwar einen Bauer weniger, steht aber besser, und wird ihn wieder gewinnen.

Im 14. Zuge kann W. mit Erfolg Sc3b5 ziehen.

Auf 11) Sf6e4 antwortet 12) Th1f1.

W.	S.
8) —	8) Dd8e7
9) Sb1c3	9) Ld6e5
10) d4e5	10) De7e5+
11) Dd1e2	11) De5e2+
12) Sc3e2	12) f4f3
13) g2f3	13) g4f3
14) Se2d4	

Gambitbauer geht verloren.

Veränderung im 8. Zuge von S.

W.	S.
8) —	8) Ld6e5
9) d4e5	9) Sf6h5
10) Sb1c3	10) Sh5g3
11) Lc1f4	11) Sg3h1
12) Lf4g5	12) Dd8d7
13) Sc3e4	13) Dd7f5
14) Se4f6+	14) Ke8f8
15) Lg5h6+	15) Kf8e7
16) d5d6+ ∧	

W.	S.
5) —	5) Sg8f6
6) Lf1c4	6) d7d5
7) e4d5	7) Lf8d6
8) d2d4	8) Sf6h5
9) 0-0	9) Dd8h4
10) Dd1e1	10) Dh4e1 [1])
11) Tf1e1	11) 0-0
12) Lc4d3	12) Tf8e8

(Der Gambitbauer ist wohl nicht zu halten.)

Oder:

W.	S.
5) —	5) Sg8f6
6) Lf1c4	6) d7d5
7) e4d5	7) Lf8d6
8) d2d4	8) Sf6h5
9) Lc4b5+	9) c7c6 [2])

(Se5g4 statt Lc4b5+ wäre nicht gut.)

W.	S.
10) d5c6	10) b7c6
11) Se5c6	11) Sb8c6
12) Lb5c6+	12) Ke8f8
13) Lc6a8	13) Sh5g3
14) Th1h2	14) Dd8e7+
15) Ke1f2	15) Sg3e4+
16) Kf2g1	16) g4g3
17) Th2h1	17) Se4f2
18) Dd1f1	18) Sf2h1
19) Lc1f4	19) Ld6f4
20) Df1f4	20) De7e1+
21) Df4f1	21) De1e3+
22) Kg1h1	22) De3d4
23) Df1f3	23) Dd4h4+
24) Kh1g1	24) Lc8g4
25) Df3a3+	25) Kf8g8
26) La8f3 [3])	26) Dh4h2+
27) Kg1f1	27) Dh2h1+
28) Kf1e2	28) Dh1g2 ∧

(Auch 12) Lc8d7 gewinnt.)

---

[1]) Dh4e7 nutzt nichts.

[2])

W.	S.
9) —	9) Ke8f8
10) Sb1c3	10) Sh5g3
11) Th1g1	11) Dd8h4
12) Lc1f4	12) Sg3h5+
(Auf f7f6 folgt	13) Dd1d3)
13) g2g3	13) Dh4h2
14) Lf4h6+	14) Kf8g8
15) Lh6e3	15) Sh5g3
16) Le3f2	16) Ld6e5
17) d4e5	17) Sg3h5
18) Tg1g4+	18) Lc8g4
19) Dd1g4+	19) Sh5g7
20) Lf2d4	20) h7h5
21) Sc3e4 ∧	

Oder: 10) Sb1c3 / Dd8e7 11) 0-0 / De7h4 12) Lc1f4 / Ld6e5 13) Lf4e5 / g4g3 14) Tf1f7+ / Kf8f7 15) Dd1f3+ / Sh5f6 16) Sc3e4 ∧

[3]) 26) Da3e3 / Dh4h2+ 27) Kg1f1 / Dh2h1+ 28) De3g1 / Lg4e2+ Verloren.

Veränderung im 14. Zuge von W.

14) Ke1f2 15) Dd1h1 Oder:
Sg3h1+ Lc8f5 und gewinnt.

15) ___ 16) Kf2e1 17) Ke1d1 18) La8f3 19) g2f3 20) Dh1g1 21) Sb1c3 22) Sc3e2
g4g3+ Dd8e7+ Lc8g4+ Lg4f3+ Th8g8 Tg8g6 Tg6h6 Th6h4 u. gew.

Oder: 20) Sb1c3 21) Dh1g1 22) Sc3e2 23) c2c4
g3g2 De7h4 Dh4h1 Tg8g3 und gewinnt. Es scheint also für W. besser auf 8) Sf6h5 mit 9) 0-0 (statt Lc4b5+) zu erwidern.

W.	S.	W.	S.
5) —	5) Sg8f6	14) Lb5c4	14) De6e7
6) Lf1c4	6) d7d5	(Auf De6f5 folgt dasselbe.)	
7) e4d5	7) Lf8d6	15) Lc4f7 +	15) Ke8f8
8) d2d4	8) Sf6h5	16) Lf7h5	16) Lc7e5
9) Sb1c3 [1])	9) Dd8e7	17) d4e5	17) De7e5+
10) Lc4b5 +	10) c7c6 [2])	18) Dd1e2	18) De5h5
11) d5c6	11) b7c6	19) Lc1f4	19) Lc8f5
12) Sc3d5	12) De7e6	20) 0-0	20) Sb8d7
13) Sd5c7 +	13) Ld6c7	21) Lf4h6 +	Verloren.

Oder:

19) ___ 20) Lf4h6+ 21) 0-0 22) De2f2 23) Df2c5 24) Tf1f5 25) Tf5e5 26) Te5e7 27) Ta1e1
Lc8a6 Kf8g8 Dh5c5+ Sb8d7 Sd7c5 Sc5e4 Se4f6 Sf6h5 Verloren.

5) ___ 6) d2d4 7) Se5d3 8) Lc1f4 9) Dd1e2 10) c2c3 11) g2g3 12) Lf1g2 13) Sb1d2
Sg8f6 d7d6 Sf6e4 Dd8e7 Lf8g7 h7h5 d6d5 f7f5 Lc8e6 ∧

5) ___ 6) Se5g4 (schwächer) 7) Dd1e2 8) Sb1c3 9) De2e7+ 10) Th1h2 11) Sg4e5 12) d2d4
Sg8f6 Sf6e4 Dd8e7 Se4g3 Lf8e7 d7d5 c7c6 Sg3f5 ∧

W.	S.	W.	S.
5) —	5) Sg8f6	12) Sf6d5+	12) Kc7d8
6) Se5g4	6) Sf6e4	13) Sd5e7	13) Lf8e7
7) d2d3	7) Se4g3	14) De2g4	14) d7d6
8) Lc1f4	8) Sg3h1	15) Dg4f4	15) Th8g8
9) Dd1e2+	9) Dd8e7	16) Df4f7	16) Le7h4 +
10) Sg4f6+	10) Ke8d8		∧
11) Lf4c7 +	11) Kd8c7		

Als schwächer für S. gilt 8) Dd8e7+ z. B. 8) ___ 9) Lf1e2 =
Dd8e7 De7e2+

W.	S.	W.	S.
8) —	8) Dd8e7	13) Sf6d5	13) Lf8e7
9) Lf1e2	9) De7b4+ [3])	14) 0-0-0	14) Sh1f2
10) Dd1d2	10) Db4d2+	15) Te1f1	15) Le7h4
11) Sb1d2	11) Sg3h1	16) Lf4c7+ ∧	
12) Sg4f6 +	12) Ke8d8		

---

[1]) Dieser im Bilguer nicht besprochene Zug ist incorrekt.

[2]) 10) ___ 11) 0-0 12) d4e5 13) Kg1h2
Ke8f8 Ld6e5 De7c5+ Dc5e7 ∧

[3]) 9) ___ 10) Lf4g5 11) c2c3 12) Sg4f6+ 13) Sf6d5+ 14) Sb1d2 15) Le2f3+
Sg3h1 De7b4+ Db4b2 Ke8e7 Ke7d6 Kd6d5 Kd5c5
16) d3d4+ 17) a2a4+ 18) Dd1e2+ Oder: 10) ___ 11) Sg4f6+ 12) Sf6e4
Kc5b5 Kb5a6 Verloren. f7f6 Ke8f7 De7e5
13) Le2h5+ 14) Dd1f3 15) Sb1c3 16) 0-0-0 ∧
Kf7g8 De5e6 c7c6

Deckt W. im 10. Zuge das Schach mit dem Läufer, so könnte folgen:

W.	S.	W.	S.
10) Lf4d2	10) Db4b2	15) Ta1b1	15) Db2a3
11) Ld2c3	11) Lf8b4	16) Dd1d2	16) Th8g8
12) Sg4f6 +	12) Ke8d8	17) Tb1b4	17) c7c6
13) Sf6d5	13) Lb4c3 +	18) Dd2f4	18) c6d5
14) Sb1c3	14) Sg3h1		

W.	S.	W.	S.
5) —	5) d7d6 (Das Einfachste.)	10) Sb1c3	10) Sb8c6[2])
6) Se5g4	6) Lf8e7	11) Lf1b5	11) Lc8d7
7) d2d4	7) Le7h4 +	12) Lb5c6	12) b7c6
8) Sg4f2	8) Dd8g5 [1])	13) Sc3e2	13) Ld7g4
9) Dd1f3	9) Lh4g3	14) Df3g3	=

W.	S.	W.	S.
	(verwickelter als d7d6)		
5) —	5) h7h5	9) g2f3[3])	9) Lf8e7[4])
6) Lf1c4	6) Sg8h6	10) Lc1e3	10) Le7h4 +
7) d2d4	7) d7d6	11) Ke1d2	11) g4f3
(Auf 7) Lf8e7 folgt Lc1f4 u. W. bekommt ein gutes Spiel.)		12) Dd1f3	12) Lc8g4
8) Se5d3	8) f4f3	13) Df3f4	13) Sb8c6[5])

Veränderung im 10. Zuge:

W.	S.	W.	S.
10) Lc1g5	10) Le7g5[6])	14) Sd3f4	14) h5h4
11) h4g5	11) Dd8g5	15) f3g4	15) Lc8g4
12) Dd1d2	12) Dg5d2 +	16) Ke1f2 =	S. verli. d. Bau.
13) Sb1d2	13) Sh6g8		

---

[1]) 8) —/Dd8f6 9) Sb1c3/Lh4f2+ 10) Ke1f2/Sg8e7 11) Dd1d3/— Oder: 8) —/Lh4g3 9) Sb1c3/Sg8f6 10) Lf1e2/Sb8c6 11) Le2f3/—

[2]) 10) —/Sg8f6 11) Lc1d2/Th8g8 12) 0-0-0/Lc8g4 13) Df3g3/— (Bilguer hat Sf2g4, was nicht entscheidend scheint.)

[3]) 9) g2g3/d6d5 (falseh.) 10) e4d5/Sh6f5 11) Lc1f4/Lf8d6*) 12) Ke1f2/Sf5d4 13) Th1e1+/Ke8f8 ∧ Oder: 10) Lc4d5/c7c6 11) Ld5b3/Dd8d4 ∧

[4]) 9) —/g4f3 10) Dd1f3/Lc8g4 11) Df3f2/Dd8e7 12) 0-0/Th8h7 13) Sb1c3/c7c6 14) e4e5/— ∧

[5]) Z. B. 14) Sb1c3/Sc6d4 15) Le3d4/Lh4g5 16) Ld4h8/Lg5f4+ 17) Sd3f4/Dd8g5 18) Sc3d5/— ∧

[6]) 10) —/g4f3 11) Dd1f3/Le7g5 12) h4g5/Dd8g5 13) Th1h5/Dg5g1+ 14) Ke1d2/Lc8g4 15) Df3f6/=

---

*) 11) —/Sf5d4 12) Lf4e5/Sd4e2 13) Le5h8/Se2g3 14) Th1h2/Lf8e7 15) Dd1d2/Le7h4 16) Dd2e3+/Sg3e4+ 17) Ke1d1/f7f5 18) De3h6/f3f2 18) Dh6h5/—

W.	S.	W.	S.
	5) h7h5	14) Sb1c3	14) c7c6
6) Lf1c4	6) Th8h7[1]	15) e4e5	15) Df6f4
7) d2d4	7) f4f3[2]	16) Sd3f4	16) d6e5
8) g2f3	8) d7d6	17) d4e5	17) Lh4g5
9) Se5d3	9) Lf8e7	18) Ta1g1	18) Lg5f4
10) Lc1e3	10) Le7h4+	19) Le3f4	19) Th7g7
11) Ke1d2	11) g4f3	20) Th1h5	20) Sb8d7
12) Dd1f3	12) Lc8g4	21) e5e6	21) f7e6
13) Df3f4	13) Dd8f6	22) Lc4e6 ∧	

Veränderungen im 8. Zuge von W.

W.	S.	W.	S.
8) g2g3[3]	8) Sb8c6[4]	19) Dh7d3[7]	19) De3e5
9) Se5c6[5]	9) d7c6	20) Kf1f2	20) Lf8d6
10) Lc1f4	10) Dd8e7	21) Th1g1	21) f7f5
11) Sb1c3	11) Lc8e6	22) Ta1e1	22) De5f6
12) d4d5	12) 0-0-0	23) Sc3d1	23) Ld6g3+
13) Dd1d4	13) Kc8b8	24) Kf2g3	24) f5f4+
14) f4e3	14) c6c5	25) Kg3f2	25) Df6h4+
15) Dd4d3	15) Le6d7	26) Kf2f1	26) Dh4h3+
16) e4e5[6]	16) De7e5	27) Kf1f2	27) Dh3h2+
17) Dd3h7	17) De5e3+	28) Kf2f1	28) g4g3 ∧
18) Ke1f1	18) Sg8h6		

W.	S.	W.	S.
	5) h7h5	10) Lc1f4	10) Lf8h6
6) Lf1c4	6) Th8h7	11) 0-0	11) Kf7g7
7) d2d4	7) d7d6 (statt f4f3)	12) g2g3	12) Lh6f4
8) Se5f7	8) Th7f7	13) Tf1f4	13) Lc8e6
9) Lc4f7+	9) Ke8f7		

W. hat eine gute Stellung, aber geringere Kräfte.

5) —/h7h5 6) Lf1c4/Th8h7 7) Se5f7/Th7f7 8) Lc4f7+/Ke8f7 9) d2d4/f4f3 10) g2f3/d7d6 ∧

---

[1]) Der Thurm steht hier übel.

[2]) Zieht S. Lf8e7 so könnte sich folgendes Spiel entspinnen: 7) d2d4/Lf8e7 8) Lc1f4/Le7h4+ 9) g2g3/Lh4g5 10) Th1h5/Th7h5 11) Lc4f7+/Ke8f8 12) Lf7h5/Lg5f4 13) Se5g6+/Kf8g7 14) Sg6f4/Sg8f6 15) Sb1c3/Dd8e7 16) Sf4d5/Sf6d5 17) Dd1g4+/Kg7h8 18) Sc3d5 ∧/—

[3]) Weniger gut als g2f3.

[4]) 8) —/d7d6 9) Se5d3/Lc8e6 10) d4d5/Le6d7 11) e4e5/— Oder: 8) —/Lf8d6 9) Lc1f4/Ld6e5 10) d4e5/Sg8e7 11) Sb1c3/Sb8c6 12) Sc3d5 ∧/—

[5]) 9) Se5g6/Lf8g7 10) c2c3/Sg8f6 11) Lc1g5/f7g6 12) e4e5/d7d5 13) Lc4d3/Lc8f5 14) Ld3f5/g6f5 15) Dd1d3/Dd8d7 16) e5f6/Lg7h8 ∧

[6]) 16) 0-0-0/Lf8h6

[7]) 19) Dh7e4/De3e4 20) Sc3e4/b7b5 ∧

W.	S.	W.	S.
	5) Dd8e7[1])	9) Lc1f4	9) f5e4
6) d2d4[2])	6) d7d6	10) d4d5	
7) Se5g4	7) f7f5		
8) Sg4f2	8) Sg8f6		

Hierdurch wird der Bauer auf e4 isolirt und dem Angriff preisgegeben.

Veränderung im 6. Zuge von S.

W.	S.	W.	S.
	6) f7f5	11) Lf7b3	11) Kd8e8
7) Lf1c4	7) Sg8f6	12) Se5f7	12) Th8g8
8) Sb1c3	8) d7d6	13) Sf7g5	13) Tg8g7
9) Lc4f7+	9) Ke8d8	14) Sg5e6 ∧	
10) Lc1f4	10) Sb8d7		

W.	S.	W.	S.
	5) Lf8e7	12) Kf1g2	12) c7c6
6) Lf1c4	6) Le7h4+	13) Lc1f4	13) Df6f4
7) Ke1f1	7) d7d5	14) Th1f1	14) Df4g5
8) Lc4d5	8) Sg8h6	15) Ld5f7+	15) Sh6f7
9) d2d4	9) Lh4g5	16) Se5f7	16) Dg5h5
10) g2g3	10) Dd8f6[3])	17) Dd1d3	17) Th8g8
11) g3f4	11) Lg5f4	18) Sb1c3 ∧[4])	

Veränderung im 7. Zuge von S.

7) Ke1f1 / Sg8h6   8) Se5g4 / Sh6g4   9) Dd1g4 / d7d5   10) Dg4f4 / d5c4   11) Th1h4 ∧

Nimmt W. im 6. Zuge den Bauer mit dem Springer, so entsteht folgendes Spiel.

W.	S.	W.	S.
	5) Lf8e7	9) Dd1f3	9) Lh4g3
6) Se5g4	6) Le7h4+	10) Sb1c3	10) Sg8f6
7) Sg4f2	7) d7d6	11) Lc1d2	
8) d2d4	8) Dd8g5		

u. W. gewinnt den Bauer wieder.

Nimmt W. im 6. Zuge den Bauer mit der Dame, so bekommt S. einen sehr starken Angriff z. B.

W.	S.	W.	S.
	5) Lf8e7	13) Ke2d3	13) Sb8c6
6) Dd1g4	6) d7d6	14) c2c3	14) 0-0-0+
7) Dg4g7	7) d6e5	15) Kd3c2	15) Dg2e4+
8) Dg7h8	8) Le7h4+	16) Kc2d1	16) De4f3+
9) Ke1d1	9) Lc8g4+	17) Kd1c2	17) Df3d3+
10) Lf1e2	10) Dd8g5	18) Kc2d1	18) Sg8h6
11) Th1h4	11) Lg4e2+	19) Dh8f6	19) Sh6f5
12) Kd1e2	12) Dg5g2+	20) Th4h1	20) f4f3 ∧

---

[1]) Auch nicht genügend.

[2]) 6) Se5g4 / f7f5   7) Sg4f2 / f5e4   8) Dd1h5+ / Ke8d8   9) Dh5f5 / e4e3 oder Sg8f6 ∧

[3]) 10) —— / f4g3   11) Th1h6 / Lg5h6   12) Ld5f7+ / Ke8e7   13) Lc1h6 ∧

[4]) 18) —— / g4g3   19) Sf7d6+ / Ke8d7   20) Tf1f7+ / Kd7d6   21) e4e5 / Kd6e6   22) Dd3c4+ / 0

Durch den L. Paulsenschen Zug 5) Lf8g7, obgleich den Gambitbauer verlierend, erhält S. ein starkes Spiel:

5) Sf3e5	6) Se5g4	7) Sg4f2	8) d2d3	9) Lf1e2	10) h4h5	11) d3e4
Lf8g7	d7d5	Sg8e7	0-0	f7f5	f5e4	—

Dies ist der stärkste Angriff von S. nach Paulsen's Verfahren; die Züge von W. scheinen uns geeignet, weichen aber von denen der Autoren ab.

7) Sg4f2	8) Sf2e4	9 Sb1c3 [1]	10) d2d3	11) Lf1e2	12) Sc3e4	13) Lc1f4
d5e4	Sg8f6	0-0	Tf8e8	Sf6e4	Lc8f5	—

5) Sf3e5	6) d2d4	7) Lf1c4	8) e4d5	9) Lc1f4	(Auf 7) d7d6 folgt Se5f7 mit
Lf8g7	Sg8f6	d7d5	0-0	Sf6h5	überwiegendem Angriff.)

5) Sf3e5	6) d2d4	7) Lf1c4	8) e4d5	9) 0-0	10) d5c6	11) Se5c6	12) Lc1f4
Lf8g7	Sg8f6 [2]	d7d5	0-0	c7c5 (od. Sh5)	Sb8c6	b7c6	Sf6h5 ∧

Rochirt S. im 7. Zuge statt d7d5 zu ziehen, so könnten folgende Spiele entstehen:

w.	s.	w.	s.
7) Lf1c4	7) 0-0	12) h4g5	12) Sf6h7
8) Se5f7	8) Dd8e7 [3]	13) Dd1d3	13) Sh7g5
9) Sf7g5+ [4]	9) d7d5	14) Lb3d5	14) Lc8e6
10) Lc4b3	10) h7h6	15) Ld5b7	15) De7b4+ ∧
11) e4e5	11) h6g5		

7) Lf1c4	8) Se5f7	9) Lc4f7+	10) e4e5	11) c2c4	12) Lc1e3	13) Dd1g4 [5]	14) h4h5
0-0	Tf8f7	Kg8f7	Sf6d5	Sc5e3	f4e3	Kf7g8	h7h6 ∧

5) Sf3e5	6) d2d4	7) Sb1c3	8) Se5d3	9) Lc1f4 [6]	10) Sc3e4	11) Sd3f2	12) Lf1d3
Lf8g7	Sg8f6	d7d6	0-0	Sf6e4	Tf8e8	d6d5	f7f5 ∧

Nachdem wir das Läufer- und Springer-Gambit erörtert haben, bleibt noch das Thurmbauer-Gambit übrig, eine Eröffnung, die, ihrer Schwäche wegen, in der Praxis nur höchst selten vorkommt.

Gambit des Königsthurmbauern.

1) e2e4	2) f2f4	3) h2h4
e7e5	e5f4	—

Offenbar will W. durch diese Eröffnung die Unterstützung des Gambitbauern mit g7g5 verhindern. Indess wird der Königsflügel von W. dadurch sehr geschwächt und der Angriff geht, da W. zugleich in der Entwickelung zurückbleibt, schnell auf Schwarz über.

---

[1]) Ob die Wegnahme des Springers f6 zu empfehlen, darüber gehen die Meinungen noch sehr auseinander.

[2]) Max Lange hat darauf aufmerksam gemacht, dass man statt 5) Lf8g7 zu ziehen, auch durch folgende Umstellung zu denselben Combinationen gelangen kann:

5) Sf3e5	6) Lf1c4	7) e4d5
Sg8f6	d7d5	Lf8g7

[3]) Auf 8) Sb1c3 folgt gleichfalls Dd8e7.

[4]) 9) Sf7e5 Oder 9) e4e5 10) 0-0

9) Sf7e5	Oder 9) e4e5	10) 0-0
Kg8h8	d7d5	De7f7 oder d5c4.

[5]) 13) 0-0+ / Kf7g8

[6]) Auf 9) Sd3f4 folgt gleichfalls 9) Sf6e4.

W.	S.	W.	S.
3) —	3) Lf8e7 (am besten.)	8) Lf1c4	8) Lc8g4
4) Dd1g4	4) d7d5	9) Df3b7	9) Dd8d6
5) Dg4f4	5) d5e4	10) Db7b3 [1])	10) Sb8c6
6) Df4e4	6) Sg8f6	W. kann das Spiel nicht halten.	
7) De4f3	7) 0-0		

Veränderung im 6. Zuge von W.

6) Lf1c4	7) Sb1c3
Sg8f6	Le7d6 /\

W.	S.	W.	S.
3) —	3) Lf8e7	7) c2c4	7) Sd5e3
4) Sg1f3	4) Sg8f6	8) Lc1e3	8) f4e3
5) d2d3[2])	5) d7d5	9) d3d4	9) Lc8g4 /\
6) e4d5	6) Sf6d5		

Zieht W. im 3. Zuge weder den Läufer noch den Springer noch den Thurmbauer, sondern die Dame, so entsteht eine Spielweise, welche den Namen führt:

Unregelmässiges Königs-Gambit.

1) e2e4	2) f2f4
e7e5	e5f4

3) Dd1g4	4) Dg4f4	5) e4e5	6) d2d4	7) Sg1f3	8) Sb1c3
d7d5	Lf8d6	Dd8e7	f7f6	Sb8d7	c7c6 S. steht gut.

3) Dd1f3	4) Df3f2	5) Ke1f2	6) Kf2f3	7) Th1g1
Dd8h4+	Dh4f2+	Lf8c5+	Lc5g1	g7g5 /\

Auch könnte W. statt 4) Df3f2: g2g3 ziehen, um den Angriff möglich lange festzuhalten. S. muss 4) f4g3 nehmen, worauf 5) h2g3 / Dh4f6 folgt.

Hiermit schliessen wir die Analyse des Königsgambit. Offenbar enthält das angenommene Gambit die stärksten Angriffe und geistreichsten Combinationen, weswegen es als die Krone des Schachspiels zu betrachten ist.

Zum Schluss des Königs-Gambit noch ein kurzer Rückblick auf dasselbe. Das Königsläufer- und Königsspringergambit sind in sofern als höhere Potenzen des Läufer- und Springerspiels anzusehen, als ihr durch die Stellung des Läufers auf c4 sich kundgebender Angriff bedeutende Verstärkung durch das Abdrängen des feindlichen Königsbauern von seiner Linie erhält. Beim Königs-Gambit gelangt die Ansicht Philidor's, dass der Königsspringer hinter dem Königsläuferbauer stehen müsse, zur wirklichen Geltung. Das Königsspringer-Gambit überragt das Königs-Läufer-Gambit sehr weit an Mannichfaltigkeit der Formen. Der Angreifende hat die Wahl zwischen zwei Spielweisen: 1) Entweder im 4. Zuge den Königsläufer nach c4 zu ziehen, oder 2) den zur Unterstützung des Gambitbauern auf g5 vorgerückten Königsspringerbauer mit seinem Thurmbauer auf h4 anzugreifen. Im letzteren Falle bleibt für den Nachziehenden blos das Weiterrücken des angegriffenen Springerbauern von g5 nach g4 übrig, wodurch W. seinen geopferten Bauer wieder erobert. Im erstern Falle dagegen (auf 4) Lf1c4 nämlich) kann S. entweder Lf8g7 ziehen, oder den Bauer g4 nach g5 vorrücken. Im letztern Falle ist W. gezwungen, den Springer zu opfern (Muzio-Gambit), ohne den Gewinn oder auch nur das Remis nachweisbar erzwingen zu können.

---

[1]) Auf Db7a8 folgt Sb8c6 ferner auf Da8b7 setzt S sein Spiel mit Dd6g3 + fort und gewinnt. [2]) 5) e4e5 / Sf6h5

Bisher hatten wir den Fall besprochen, wo der Nachziehende auf e2e4 gleichfalls den Königsbauer 2 Schritte zieht. Wir haben eine grosse Anzahl lebhafter Angriffe kennen lernen, die sich an diese Eröffnung knüpfen. Um die daraus entstehenden Gefahren zu umgehen, hat man sich in der Theorie und Praxis vielfach mit anderen Gegenzügen auf e2e4 beschäftigt, welche wir jetzt erörtern wollen. Zu bemerken ist noch, dass alle Spiele, welche auf e2e4 nicht mit e7e5 antworten, ebenso wie alle Eröffnungen ausser der mit dem Königsbauer 2 Schritte, den Namen g e s c h l o s s e n e S p i e l e führen, weil sie im Anfange durch den auf e6 oder d5 stehenden Bauer die Wirksamkeit der gegnerischen Offiziere gewissermassen einengen, und keine so lebhafte Angriffsbewegung gestatten. Diese geringere Angriffsthätigkeit ist zugleich der Grund, weswegen die Reihefolge der Anfangszüge sich oft weniger aus innerer Nothwendigkeit herleiten lässt, und die Analyse sich lange nicht so wie bei den bisher abgehandelten o f f e n e n S p i e l e n in Einzelheiten vertiefen kann, sondern am füglichsten sich auf eine allgemeine Skizzirung beschränkt. Diese Partien verlangen ein ausdauerndes feines Stellungsspiel, und passen daher, weil die Folgen der Züge verborgen liegen, nicht für schwache Spieler.

Französisches Spiel.

1) e2e4 / e7e6

Dieses Spiel ist vollkommen sicher und nach unserer Ansicht die einfachste Vertheidigung für S.

2) d2d4	3) e4d5	4) c2c4[1])	5) Lc1d2	6) Dd1e2	7) c4d5	8) Sb1d2
d7d5	e6d5	Lf8b4+	Dd8e7+	Lc8e6	Lb4d2+	Le6d5 ∧

2) d2d4	3) e4d5	4) c2c4	5) Lc1d2	6) Dd1e2	7) Ld2b4	8) Sb1c3
d7d5	e6d5	Lf8b4+	Dd8e7+	Lc8e6	De7b4+	Sg8f6 ∧

W.	S.	W.	S.
2) d2d4	2) d7d5	9) a2a3	9) d5c4
3) e4d5	3) e6d5	10) Lf1c4	10) Le6c4
4) c2c4	4) Lf8b4 +	11) Db3c4	11) Tf8e8 +
5) Sb1c3	5) Sg8f6	12) Ld2e3	12) Db4c3+
6) Dd1b3	6) Sb8c6	13) b2c3	13) Sf6d5
7) Sg1f3	7) Lc8e6	W. hat den Anzug verloren.	
8) Lc1d2	8) 0-0		

W.	S.	W.	S.
2) d2d4	2) d7d5	7) Sg1f3	7) Sg8e7
3) e4d5	3) Dd8d5 (Nicht gut.)	8) Lf1d3	8) De4g4
4) c2c4	4) Lf8b4+	9) 0-0	9) Lb4c3
5) Sb1c3	5) Dd5e4+[2])	10) h2h3	10) Dg4h5
6) Lc1e3	6) f7f5	11) b2c3 ∧	

W.	S.	W.	S.
2) d2d4	2) d7d5	8) Dd1b3	8) c5d4
3) e4e5[3])	3) c7c5	9) c3d4	9) c6c5
4) Lf1b5+	4) Sb8c6	10) Lc1e3	10) Ta8c8
5) Lb5c6+	5) b7c6	11) Sb1c3	11) f7f6[4])
6) c2c3	6) Dd8b6	S. bekommt einen Freibauer im Centrum.	
7) Sg1f3	7) Lc8a6		

---

[1]) Zu früh. [2]) 5) —/Dd5a5 6) Dd1c2/Sg8f6 7) Lf1d3/Sb8c6 8) Sg1f3/— ∧

[3]) Ungünstig. [4]) Dieser Zug ist zur Sprengung der weissen Bauern nöthig.

Veränderung im 8. Zuge von W.

8) Sb1d2	9) c3d4	10) Sd2b3	11) Sf3d4	12) Lc1d2	13) Sd4e2	14) f2f4	15) Sb3c1
c5d4	c6c5	c5d4	Lf8b4+	Sg8e7	Se7c6	Db6e3	0-0 ∧

W.	S.	W.	S.
2) d2d4	2) d7d5[1]	10) c3d4	10) Lf8e7
3) e4e5	3) c7c5	11) 0-0	11) f6e5
4) c2c3	4) Sb8c6	12) f4e5	12) Sc6e5
5) f2f4	5) Dd8b6	13) Sf3e5	13) Tc8c1
6) Sg1f3	6) Lc8d7	14) Dd1c1	14) Db6d4+
7) Lf1e2	7) Ta8c8	15) Kg1h1	15) Dd4e5
8) a2a3	8) f7f6		∧
9) b2b4	9) c5d4		

W.	S.	W.	S.
2) f2f4[2]	2) d7d5	8) Dd1b3	8) Sc6a5
3) e4d5	3) e6d5	9) Db3b6	9) a7b6
4) Sg1f3	4) c7c5	10) Lf1b5 +	10) Lc8d7
5) d2d4	5) Sb8c6	11) Db5d7+	11) Ke8d7
6) c2c3	6) Sg8f6	=	
7) Lc1e3	7) Dd8b6		

Gewöhnlich wird diese Spielweise folgendermassen eingeleitet:

2) d2d4	3) e4d5[3]	4) Sg1f3	5) Lf1d3	6) 0-0	7) Sb1c3 =
d7d5	e6d5	Sg8f6	Lf8d6	0-0	Sb8c6

Da indess W. im 7. Zuge statt Sb1c3 auch c2c4 ziehen kann, wodurch S. zu dem Vertheidigungszuge 7) c7c6 veranlasst würde, so ist es besser, wenn S. im 5. Zuge Lc8e6 oder c7c5 zieht namentlich empfehlen wir Lc8e6:

W.	S.	W.	S.
2) d2d4	2) d7d5	7) 0-0	7) Lf8d6
3) e4d5	3) e6d5	8) Tf1e1	8) 0-0
4) Sg1f3	4) Sg8f6	9) Sg5e6	9) f7e6
5) Lf1d3	5) Lc8e6	10) Dd1e2	10) Sb8c6 =
6) Sf3g5	6) Dd8d7		

Oder:

6) 0-0	7) Sb1c3	8) Lc1g5	9) Dd1d2 =
Lf8d6	0-0	Sb8d7	c7c6

2) d2d4	3) Sb1c3	4) Sc3e4	5) Sg1f3
d7d5	d5e4	Lf8e7	Sg8f6

Oder

3) Sb1c3	4) a2a3	5) b2c3	6) Dd1g4
Lf8b4	Lb4c3+	d5e4	

Sicilianisches Spiel.

1) e2e4
c7c5

Diese Eröffnung ist für S. verwickelter als die vorher besprochene.

2) c2c4[4]	3) Sg1f3	4) Sb1c3	5) d2d3 =
Sb8c6	Sc6d4	e7e6	Sg8e7

---

[1]) Auf c7c5 zieht W. d4d5.

[2]) Dieser Zug ist weniger gut als d2d4.

2) c2c4	3) d2d4	4) e4e5	5) Lf1c4	6) Lc1g5	7) Sb1c3 =
c7c6	d7d5	d5c4	Sg8e7	Dd8d7	Se7d5

[3])

3) Lf1d3	4) Ld3e4	5) Lc1g5	6) Lg5f6	7) Sg1f3
d5e4	Sg8f6	Lf8e7	Le7f6	c7c5

[4]) b2b4 nützt nichts und kostet einen Bauer ohne Ersatz dafür. Aber auch c2c4 ist nicht zu empfehlen.

2)	3)	4)	5)		Oder 3)	4)
f2f4	Sg1f3	Lf1e2[1])	d2d3	=		e4d5
e7e6	Sb8c6	d7d5	d5e4		d7d5	=

2)	3)	4)	5)	6)	7)	8)
Lf1c4	Sb1c3	a2a4	d2d3	Lc1g5	Lg5h4	Lh4g3 =
e7e6	a7a6	Sb8c6	Sg8e7 (od. f6 od. Sc6b4)	Dd8c7	Se7g6	Lf8d6

w.	s.	w.	s.
2) Lf1c4	2) a7a6	6) e4d5	6) e6d5
3) a2a4	3) e7e6	7) Lc4e2	7) c5d4
4) Sb1c3	4) Sg8e7	8) Dd1d4	8) Sb8c6
5) d2d4	5) d7d5		

w.	s.	w.	s.
2) d2d4	2) c5d4	7) Lc1g5	7) Sb8c6
3) Sg1f3[2])	3) e7e6[3])	8) f2f4	8) Lb4e7
4) Sf3d4	4) Sg8f6[4])	9) Sb5d6	9) a7a6
5) Sb1c3	5) Lf8b4	10) e4e5	10) Sf6e8
6) Sd4b5	6) 0-0	11) Lg5e7	11) Dd8e7
		12) Sc3e4	12) f7f5

S. durfte im 6. Zuge nicht den Bauer (Sf6e4) nehmen, weil folgt:

6)	7)	8)	9)	10)
	Dd1d4	b2c3	Sb5d6+	Dd4c5
Sf6e4	Lb4c3+	Se4f6	Ke8f8	

Veränderung im 5. Zuge.

5)	6)	7)	8)	
Lf1d3	Lc1e3	e4d5	0-0	
Sb8c6	d7d5	e6d5	Lf8d6	=

w.	s.	w.	s.
2) Sg1f3 (besser als Lf1c4.)	2) e7e6 (schlechter als c5d4.)	8) Sf3d4	8) Lf8c5
3) d2d4	3) d7d5	9) Sd4b3	9) Lc5b6
4) e4d5	4) e6d5	10) Lf1c4	10) Sg8f6
5) c2c4	5) c5d4	11) 0-0	11) 0-0
6) c4d5	6) Dd8d5	=	
7) Dd1d4	7) Dd5d4		

Veränderung im 5. Zuge:

5)	6)
Lf1b5+	0-0∧
Sb8c6	

---

[1]) 1) c2c3/d7d5 5) e4e5/f7f6 würde für W. wie schon gezeigt, nicht gut sein.

[2]) 3) Dd1d4/Sb8c6 und W. hätte einen Zug verloren, da die Dame nach d1 zurück muss. Auf Lf1c4 folgt 3) e7e6.

[3]) Hier könnte S. durch e7e5 (kann wegen Dd8a5 nicht genommen werden) den Bauer zu halten suchen. Z. B. 2) d2d4/c5d4 3) Sg1f3/e7e5 4) Lf1c4/Dd8c7

3) e7e6 gibt ein gleiches Spiel, das identisch ist mit 2) Sg1f3.

[4]) 4) —/Sb8c6 5) Sd4b5/a7a6 6) Sb5d6+/Lf8d6 7) Dd1d6/Dd8e7 8) Dd6g3∧ Dagegen 4) —/Sb8c6 5) Sd4b5/d7d6 6) Lc1f4/Lc8e6 7) Sb1c3/a7a6 8) Sb5a3/Sg8f6

2) Sg1f3	3) Sb1c3	4) Lf1c4
Sb8c6	e7e6	a7a6

2) Sb1c3	3) Sg1f3	4) g2g3	5) d2d3	6) Lf1g2	7) Sc3e4
e7e6	Sb8c6	d7d5	Lf8e7	d5e4	Sg8f6

Damenbauer gegen Königsbauer.

1) e2e4	2) e4d5
d7d5	

Dieses Spiel ist für S. nicht zu empfehlen. Er verliert ein Tempo, wenn er den Bauer mit der Dame wiedernimmt, oder einen Bauer. Doch muss W. genau die vorgeschriebenen Züge machen, weil sonst der Bauer wieder verloren geht, oder wenn W. nach 2) Sg8f6 den Bauer mit c2c4 decken will, durch

3)	4) d5c6	5) Sg1f3	6) d2d3 die Lage von S. sich verbessert.
c7c6	Sb8c6	e7e5	Lc8f5

W.	S.	W.	S.
2) —	2) Sg8f6	7) Dd1e2	7) a7a6
3) Lf1b5 +	3) Lc8d7	8) c2c4	8) c7c6
4) Lb5c4	4) b7b5	9) Sb1c3	9) b5b4
5) Lc4b3	5) Ld7g4¹)	10) Sc3e4 ∧	
6) f2f3	6) Lg4f5		

Veränderung im 6. Zuge von S.

W.	S.	W.	S.
6) =	6) Lg4c8	10) Sc3b5	10) La6b5
7) Dd1e2	7) Lc8a6	11) De2b5	11) Dd7b5
8) Sb1c3	8) Dd8d7	12) a4b5	12) Sb8d7
9) a2a4	9) b5b4	13) c2c4 ∧	

W.	S.	W.	S.
2) —	2) Sg8f6	7) Dd1e2	7) a7a6
3) Lf1b5 +	3) Lc8d7	8) c2c4	8) c7c6
4) Lb5c4	4) b7b5	9) d5c6	9) Sb8c6
5) Lc4b3	5) Ld7g4	10) c4b5	10) Sc6d4
6) f2f3	6) Lg4c8	11) De2e3 ∧	

Ausserdem könnte W. auch mit Aufgabe des Bauern durch

2)	3) d2d4	4) c2c4	ein gutes Spiel, aber ohne besondern Vortheil erlangen.
Sg8f6	Sf6d5		

Fianchetto.

1) e2e4	2) d2d4
b7b6	Lc8b7

Diese Spielart ist nicht zu empfehlen.

3) Lf1d3	4) f2f4	5) e4e5	6) c2c3
e7e6²)	d7d5³)	c7c5	Sg8h6

---

¹)

5)	6) a2a3	7) f2f3	8) Sb1c3	9) d2d3	10) Lb3a4 +	11) Sc3e4 ∧
a7a5	Ld7g4	Lg4c8	Lc8a6	b5b4	Sb8d7	

²)

3)	4) f2f3	5) f3e4	6) Dd1e2	7) Sg1f3	8) 0-0	9) c2d3
f7f5	f5e4	Sg8f6	Sb8c6	Sc6b4	Sb4d3	

³)

4)	5) Dd1e2
f7f5	

3) Lf1d3 / g7g6 4) f2f4 / Lf8g7 5) Sg1f3 / d7d6 6) Lc1e3 / Sb8d7 7) c2c4 / e7e6 8) Sb1c3 / Sg8e7 9) Dd1e2 / 0-0

Veränderung im 5. Zuge von S.

5) ____ / e7e6 6) c2c3 / c7c5 7) Lc1e3 / d7d6 8) Sb1d2 / Sg8e7 9) 0-0 / ____

w.	s.	w.	s.
3) Lf1d3	3) f7f5	9) Dh5g4	9) Lg2h1
4) e4f5	4) Lb7g2	10) h2h4	10) Lh1b7
5) Dd1h5+	5) g7g6	11) h4h5	11) Kg8f8
6) f5g6	6) Lf8g7	12) h5h6	12) Lg7f6
7) g6h7+	7) Ke8f8	∧	
8) h7g8D+	8) Kf8g8		

Damenspringer gegen Königsbauer.

1) e2e4 / Sb8c6

Dies Spiel ist gleichfalls nicht günstig für S. und daher ungebräuchlich.

2) d2d4 / e7e5 3) d4e5 / Sc6e5 4) f2f4∧ / ____

2) d2d4 / e7e5 3) d4d5 / Sc6e7 4) Lf1d3 / d7d6 5) c2c4 / f7f5 6) f2f4∧ / ____

Hiermit schliessen die Spiele vom Königsbauer.

II. Spiele vom Damenbauer.

Die am häufigsten vorkommende Eröffnung dieser Art besteht im

Damengambit.

1) d2d4	2) c2c4
d7d5	

Das Damengambit hat das Eigenthümliche, dass der Gambitbauer, im Gegensatze zum Königsgambit, nicht haltbar ist, ohne dass darum die Annahme des Damengambits gerade entschiedene Nachtheile hätte. Indess, da solcherweise kein Grund vorhanden ist, den Damenbauer gegen den Damenläuferbauer zu tauschen, so nimmt man gewöhnlich das Damengambit nicht an. Auch in unserer Darstellung werden wir zuerst das abgelehnte und dann das angenommene Damengambit erörtern.

Abgelehntes Damengambit.

2)	3) Sb1c3	4) Lc1f4	5) e2e3	6) Sg1f3	7) a2a3	=
e7e6[1])	Sg8f6	a7a6	c7c5	Sb8c6	Lf8e7	

2)	3) Sb1c3	4) Sg1f3	5) e2e3	6) a2a3
e7e6	Sg8f6	c7c5	Sb8c6	=

2)	3) c4d5	4) e2e3	5) Sb1c3	6) e3d4	7) Lf1c4	=
c7c5	Dd8d5	c5d4	Dd5a5	e7e6	Lf8d6	

2)	3) c4d5	4) Sb1c3	5) Dd1d4	6) Sc3b5	7) Sg1f3	=
c7c5	Dd8d5	Dd5d4	c5d4	Sb8a6	e7e6	

w.	s.	w.	s.
	2) c7c5	5) c5c6	5) b7c6
3) d4c5	3) d5c4	6) Da4c6	6) Ta8b8
(Statt d4c5 müsste d5d4 geschehen.)		7) Dc6c4∧	
4) Dd1a4+	4) Sb8d7		

w.	s.	w.	s.
	2) c7c5	7) b2b4	7) a7a5
3) d4c5	3) Dd8a5+	8) Lc1d2	8) a5b4
4) Dd1d2	4) Da5d2+	9) Ld2b4	9) Ta8a4
5) Sb1d2	5) d5c4	10) a2a3∧	
6) Sd2c4	6) Sb8d7		

w.	s.	w.	s.
	2) c7c5	8) Lc1e3	8) a7a5
3) d4c5	3) d5d4	9) b4b5	9) Sb8d7
4) b2b4	4) e7e5	10) c5c6	10) b7c6
5) Sg1f3	5) f7f6	11) b5c6	11) Sd7c5
6) e2e3	6) d4e3	=	
7) Dd1d8+	7) Ke8d8		

[1]) Der beste Gegenzug. Dadurch kommen Stellungen heraus wie bei dem französischen Spiel.

2)	3) d4c5	4) b2b4	4) b4b5	5) Sg1f3	6) Lc1a3	
c7c5	d5d4	a7a5	e7e5	f7f6	Dd8c7	=

w.	s.	w.	s.
	2) c7c5	7) Sf3d4	7) e7e5
3) d4c5	3) d5d4	8) Sd4b3	8) Lc8e6
4) b2b4	4) a7a5	9) Sb1d2	9) Sb8d7
5) Sg1f3	5) a5b4	=	
6) Dd1d4	6) Dd8d4		

Weniger zu empfehlen ist es für W. im 5. Zuge Lc1b2 zu ziehen:

w.	s.	w.	s.
	2) c7c5	7) a3b4	7) Ta8a1
3) d4c5	3) d5d4	8) Lb2a1	8) b7b6
4) b2b4	4) a7a5	9) Dd2a4+	9) Lc8d7
5) Lc1b2	5) e7e5	10) Da4a3	10) b6c5
6) a2a3	6) a5b4	11) b4c5	11) Dd8c7 ∧

S. kann im 2. Zuge auch c7c6 spielen, ohne Verlust zu erleiden z. B.:

2) c2c4	3) Sb1c3	4) e2e3	5) Dd1b3	
c7c6	Sg8f6	Lc8f5	Dd8b6	=

Dagegen sind folgende Spielweisen für S. nachtheiliger:

w.	s.	w.	s.
	2) c7c6	6) Sg1f3	6) e7e6
3) Sb1c3	3) Sg8f6	7) Sf3e5	7) Dd7c7
4) e2e3	4) Lc8f5	8) c4d5	8) e6d5
5) Dd1b3	5) Dd8d7	W. ist etwas entwickelter.	

w.	s.	w.	s.
	2) c7c6	8) Dc6a6	8) e7e6
3) Sb1c3	3) d5c4	9) Lc1d2	9) Sg8f6
4) e2e3	4) b7b5	10) a2a4	10) Dd8b6
5) Sc3b5	5) c6b5	11) a4b5	11) Db6b5
6) Dd1f3	6) Sb8c6	12) Da6b5	12) Ld7b5
7) Df3c6+	7) Lc8d7	13) b2b3 ∧	

Es ist zu bemerken, dass wenn im abgelehnten Damengambit W. c4c5 zieht S. durch b7b6 die feindlichen Bauern sprengt.

Angenommenes Damengambit.

Nach den Zügen 1) d2d4 / d7d5 2) c2c4 / d5c4 kann W. sein Spiel entweder mit e2e3 (was für das Beste gilt,) oder mit Sb1c3 oder mit e2e4 fortsetzen. Nachfolgend die Analyse dieser Züge:

2)	3) e2e3	4) Lf1c4[2])	5) e3d4	6) Sg1f3	7) 0-0	8) Lc1g5
d5c4	e7e5[1])	e5d4	Lf8d6	Sg8f6	0-0	=

[1]) Das Richtige nach Annahme des Damengambits. Dass der Bauer auf c4 nicht zu halten ist, zeigen folgende Spiele:

3) e2e3	4) a2a4	5) a4b5	6) Dd1f3
b7b5	c7c6	c6b4	Verloren.

Oder:

3) e2e3	4) a2a4	5) a4b5	6) b2b3	7) b3c4	8) Dd1a4+
b7b5	Lc8d7	Ld7b5	Dd8d5	Lb5c4	Verloren.

[2]) Nach d4e5 tauscht S. die Dame und erlangt das bessere Spiel.

W.	S.	W.	S.
	2) d5c4	7) Sg1e2	7) De7b4+
3) e2e3	3) e7e5	8) Sb1c3	8) Db4b3
4) Lf1c4	4) e5d4	9) Lc4b3	9) Lf8e7
5) e3d4	5) Sg8f6		=
6) Dd1b3	6) Dd8e7+		

2)	3) e2e3	4) Lf1c4	5) Dd1b3
d5c4	f7f5[1]	e7e6	W. steht besser.

W.	S.	W.	S.
	2) d5c4	6) Sg1e2	6) e7e5
3) e2e3	3) c7c5	7) d4d5	7) Sc6a5
4) Lf1c4	4) c5d4	8) b2b3	8) a7a6
5) e3d4	5) Sb8c6	9) a2a4 /\	

W.	S.	W.	S.
	2) d5c4	8) Se2d4	8) Sc6d4
3) e2e3	3) c7c5	9) Le3d4	9) Dd8e7+
4) Lf1c4	4) c5d4	10) Lc4e2	10) De7b4+
5) e3d4	5) Sb8c6	11) Dd1d2	11) Db4d2+
6) Sg1e2	6) e7e5	12) Sb1d2	12) Sg8e7
7) Lc1e3	7) e5d4	/\	

Man sieht aus dieser Erörterung, dass das angenommene Damengambit dem Anziehenden, wenn er mit e2e3 fortfährt ein gutes Spiel verschafft, welches aber einer sehr geschickten Hand bedarf, um wirkliche Vortheile daraus zu entwickeln.

Untersuchen wir jetzt die Züge 3) Sb1c3 und 3) e2e4.

2)	3) Sb1c3	4) e2e3	5) Lf1c4	6) e3d4	
d5c4	Sg8f6	e7e5	e5d4	Lf8d6	=

2)	3) Sb1c3	4) e2e4	5) d4d5	6) Lc1g5	7) Lf1c4	
d5c4	Sg8f6	e7e5	c7c6	Lf8d6	0-0	Ziemlich gleich.

W.	S.	W.	S.
	2) d5c4	7) Lc1f4	7) Lf8d6
3) Sb1c3	3) e7e5	8) Lf4e5	8) Ld6e5
4) d4e5	4) Dd8d1+	9) Lf1c4	9) Sg8e7
5) Sc3d1	5) Sb8c6		=
6) e2e4	6) Sc6e5		

W.	S.	W.	S.
	2) d5c4	6) Lc1g5	6) c6d5
3) Sb1c3	3) e7e5	7) e4d5	7) Lc8f5
4) d4d5	4) c7c6	8) Lf1c4	8) Lf8d6
5) e2e4	5) Sg8f6	W. hat einen Freibauer.	

2)	3) Sb1c3	4) a2a4	5) d4e5	6) Sc3d1
d5c4	c7c6	e7e5	Dd8d1+	=

2)	3) Sb1c3	4) d4d5	5) e2e4	6) e4d5	7) Lf1c4	
d5c4	c7c5	e7e6	e6d5	Lf8d6	Sg8e7	W. hat einen Freibauer.

Aus dieser Analyse erhellt, dass auch Sb1c3 bei gewissen Gegenzügen von S. dem Angreifenden eine günstigere Stellung verschafft; doch ist er schon schwächer als e2e3.

[1]) Nicht gut.

Wir kommen jetzt zum Zuge 3) e2e4.

W.	S.	W.	S.
	2) d5c4	7) e4f5	7) Lc8f5
3) e2e4	3) e7e5[1])	8) 0-0	8) 0-0
4) d4d5	4) f7f5	9) Sf3g5	9) Dd8e7
5) Lf1c4[2])	5) Sg8f6	W. hat ein gutes Spiel.	
6) Sg1f3	6) Lf8d6		

Oder:

5) Sb1c3 / Sg8f6 6) e4f5 / Lc8f5 7) Lf1c4 / Lf8d6 8) Sg1e2 / 0-0 9) 0-0 / Sb8d7 =

Schon bei oberflächlicher Betrachtung zeigt sich, dass es für W. nicht so gut wäre, im 4. Zuge statt d4d5 zu ziehen, mit d4e5 den feindlichen Königsbauer zu nehmen, da W. solcherweise die Rochade verliert; indess ist es auch so immerhin möglich die Partie zu halten, wie nachfolgende Spiele darthun:

W.	S.	W.	S.
	2) d5c4	6) f2f4	6) Lc8g4+
3) e2e4	3) e7e5	7) Lf1e2	7) 0-0-0+
4) d4e5	4) Dd8d1+	8) Lc1d2	8) Lg4e2+
5) Ke1d1	5) Sb8c6	9) Sg1e2	9) Lf8b4
(Dies ist der beste Zug für S.)		=	

W.	S.	W.	S.
	2) d5c4	7) Sb1c3	7) c7c6
3) e2e4	3) e7e5	8) Lf1c4	8) b7b5
4) d4e5	4) Dd8d1+	9) Lc4b3	9) b5b4
5) Ke1d1	5) Sb8d7	10) Sc3e2	10) Sc5e4
6) f2f4	6) Sd7c5	11) Lc1e3	=

Weniger gut ist es für S. im 5. Zuge Lc8e6 oder b7b5 zu ziehen.

W.	S.	W.	S.
	2) d5c4	7) Sb1d2	7) b7b5
3) e2e4	3) e7e5	8) a2a4	8) c7c6
4) d4e5	4) Dd8d1+	9) a4b5	9) c6b5
5) Ke1d1	5) Lc8e6	10) b2b3 ∧	
6) f2f4	6) g7g6		

Veränderung im 5. Zuge von S.

W.	S.	W.	S.
	5) b7b5	10) Sc3d5	10) Ke8d8
6) a2a4	6) c7c6	11) Lc1d2	11) c4c3
7) a4b5	7) c6b5	12) Lf1a6	12) Sb8a6
8) Sb1c3	8) Lc8a6	13) Ld2g5+∧	
9) b2b3	9) b5b4		

Andere Züge von S. sind:

W.	S.	W.	S.
	2) d5c4	6) Lc4e6	6) Lc8e6
3) e2e4	3) f7f5[3])	7) Db3e6+	7) Lf8e7
4) Lf1c4	4) f5e4	8) De6e4∧	
5) Dd1b3	5) e7e6		

---

[1]) Das Richtigste. 4) d4d5 / f7f5 5) Lf1c4 / Sg8f6 6) Sg1f3 / f5e4 7) Sf3e5 / Lf8d6 8) Lc1f4.

[2]) Schwächer ist: 5) e4f5 / Lc8f5 6) Sb1c3 / Sb8d7 7) Lf1c4 / Sd7b6 =

[3]) Nicht gut, ebenso wie die andern Gegenzüge c7c5 und b7b5.

Veränderung im 4. Zuge von W.

W.	S.	W.	S.
4) e4f5 [1])	4) Lc8f5	9) Ta1b1	9) Dg4e4
5) Lf1c4	5) Sg8f6	10) Tb1d1	10) Sb8d7
6) Dd1b3	6) Dd8d4	11) Lc4f7 +	11) Ke8d8
7) Lc1e3	7) Dd4g4	12) f2f3 ∧	
8) Sg1e2	8) Lf5b1		

Oder:

W.	S.	W.	S.
4) e4f5	4) Lc8f5	11) Lc4b5	11) a7a6
5) Lf1c4	5) Sg8f6	12) Lb5c6 +	12) b7c6
6) Sg1e2	6) Lf5e4	13) Dd1h5+	13) g7g6
7) 0-0	7) Sb8c6	14) Dh5e5	14) Th8g8
8) Sb1c3	8) Le4d5	15) De5e6	15) Tg8g7
9) Sc3d5	9) Sf6d5	16) De6c6 +	16) Dd8d7
10) Se2c3	10) Sd5b6	17) Dc6e4 ∧	

W.	S.	W.	S.
	2) d5c4	6) Sb1c3	6) a7a6
3) e2e4	3) c7c5	7) a2a4	7) e6d5
4) d4d5	4) e7e6	8) e4d5	8) Lf8d6
5) Lf1c4	5) Sg8f6	9) Sg1f3	9) 0-0
(Nimmt S. e6d5 so nimmt W. e4d5 wieder.)		10) 0-0 ∧	

W.	S.	W.	S.
	2) d5c4	8) Ke1e2	8) Dd8d1 +
3) e2e4	3) b7b5	9) Ke2d1	9) Lc8b7
4) a2a4	4) c7c6	10) b3c4	10) b5c4
5) a4b5	5) c6b5	11) Lf1c4	11) Lb7e4
6) b2b3	6) e7e5 [2])	12) f2f3	12) Le4c6
7) d4e5	7) Lf8b4 +		?

Oder:

W.	S.	W.	S.
5) b2b3	5) e7e5	9) a4b5	9) c6b5
6) d4e5	6) Lf8b4 +	10) b3c4	10) b5c4
7) Ke1e2	7) Dd8d1 +	11) Lf1c4	11) Sd7e5
8) Ke2d1	8) Sb8d7		=

Veränderung im 6. Zuge von W.

6) d4d5 / Lf8b4+ 7) Lc1d2 / Lb4d2+ 8) Dd1d2 / c6d5 9) e4d5 ∧

3) e2e4 / b7b5 4) a2a4 / c7c6 5) d4d5 / Sg8f6 6) d5c6 / Dd8d1+ 7) Ke1d1 / Sf6e4 8) Lc1e3 / b5b4 9) Lf1c4 / Sb8a6 ∧

Hiermit schliessen wir die Besprechung des Damengambits.

---

[1]) Besser als e4e5 denn: 4) e4e5 / Lc8e6 5) Sb1a3 / Sb8c6 6) Lc1e3 / Dd8d7 7) Lf1c4 / Le6c4 8) Sa3c4 / Dd7d5 Oder:
4) e4e5 / Lc8e6 5) Sb1a3 / Sb8c6 6) Lc1e3 / Dd8d7 7) Sa3c4 / 0-0-0 8) Sg1f3 / f5f4 9) Le3f4 / Sc6d4

[2]) 6) — / Lc8a6 7) b3c4 / b5c4 8) Ta1a6 / Sb8a6 9) Dd1a4+ ∧

Damenläufer- oder Damenspringerspiel.

1) **d2d4**	2) **Lc1f4**
d7d5	

1) **d2d4**	2) **Sb1c3**
d7d5	

Sie sind nicht besonders empfehlenswerth. S. kann in beiden Fällen c7c5 ziehen, z. B.:

W.	S.	W.	S.
2) Lc1f4	2) c7c5	7) Da4a7	7) c5c4
3) Lf4b8	3) Ta8b8	8) b2b4	8) Tb8a8
4) e2e3	4) e7e6	9) Da7b7	9) Sg8e7
5) c2c3	5) b7b6		∧
6) Dd1a4+	6) Lc8d7		

W.	S.	W.	S.
2) Sb1c3	2) c7c5	6) b2b4	6) b7b6
3) d4c5	3) d5d4	7) Lc1a3	7) b6c5
4) Sc3e4	4) f7f5	8) b4c5	8) Dd8a5+
5) Se4g3	5) e7e5	Verloren.	

Offenbar kann W. besser spielen; indess bringen diese Eröffnungen dem Anziehenden jedenfalls keinen Vortheil.

Andere Gegenzüge gegen den Damenbauer.

1) **d2d4**
f7f5[1])

2) c2c4	3) Sb1c3	4) a2a3	5) Lc1f4
Sg8f6	e7e6[2])	Lf8e7	=

W.	S.	W.	S.
2) c2c4	2) e7e6	6) d4d5	6) e6e5
3) Sb1c3	3) Sg8f6	7) e2e3	7) 0-0
4) Lc1g5	4) Lf8b4	8) Lf1d3	8) d7d6
5) Dd1b3	5) c7c5		

W.	S.	W.	S.
2) e2e4[3])	2) f5e4	8) Lf1d3	8) 0-0
3) Sb1c3	3) Sg8f6	9) Sg1e2	9) f6f5
4) Lc1g5	4) c7c6[4])	10) f2f4	10) c6c5
5) Lg5f6	5) e7f6	11) c2c3	11) c5d4
6) Sc3e4	6) d7d5	12) c3d4	12) Ld6b4+
7) Se4g3	7) L8d6		

W.	S.	W.	S.
2) h2h3[5])	2) Sg8f6	7) Sg1f3	7) Sb8c6
3) g2g4	3) d7d5[6])	8) Lc1f4	8) Lf8d6
4) g4g5	4) Sf6e4	9) Lf4d6	9) Dd8d6
5) h3h4	5) c7c5		∧
6) c2c3	6) e7e6		

---

[1]) Sehr gebräuchlich.

[2]) Oder auch d7d6. Es lässt sich über die Reihefolge der Züge nichts Bestimmtes sagen.

[3]) Dieser Zug, vielfach ausgeübt, bietet doch keine besondern Vortheile.

[4]) Auf d7d5 folgt 5) Lg5f6 und dann 6) Dd1h5+

[5]) Nicht anzurathen.

[6]) Schlechter wäre:

3)	4) h3g4	5) e2e4	6) Lf1e2	7) Lc1g5	8) Sg1h3	9) Dd1d2 ∧
f5g4	Sf6g4	d7d6	h7h5	g7g6	Lf8h6	

1) **d2d4** / **e7e6**[1])

2) c2c4 / d7d5 3) e2e3 / c7c5 4) Sb1c3 / Sg8f6 5) Sg1f3 / Sb8c6 6) Lf1d3 / a7a6 7) a2a3 / Lf8d6 8) 0-0 / 0-0 =

1) **d2d4** / **c7c5**[2])

2) d4d5 / e7e5[3]) 3) e2e4[4]) / d7d6 4) f2f4 / f7f5 5) Lf1d3 / f5e4 6) Ld3e4 / Sg8f6 7) Sb1c3 / Lf8e7 8) Sg1f3 / ∧

Offenbar kann sich die Familie der Spiele vom Damenbauer weder an Anzahl noch an Eigenschaften mit der vom Königsbauer messen. Die Figuren der Damenseite haben einen viel längeren Weg zurückzulegen, ehe sie auf die gegnerische Königsseite ihre Wirkung auszuüben vermögen. In sofern es beim Damengambit für den Anziehenden darauf ankommt, seinem Königsläufer die Stellung auf dem 4. Felde seines Damenläufers zu verschaffen, so ist dies bei den Eröffnungen vom Königsbauer ungehinderter zu erreichen, und hat die im Damengambit damit verbundene Oeffnung der C-Linie für den Damenthurm nicht die Bedeutung, wie die der F-Linie für den Königsthurm. —

Wie schon erwähnt, verlangen die Eröffnungen mit dem Damenbauer ein sehr feines, durchdachtes, durch die Erfahrung gereiftes Spiel.

---

1) Guter Gegenzug.

2) Nachtheilig wegen d4d5.

3) 2) — / e7e6 3) c2c4 / —

4) 3) c2c4 / f7f5 4) e2e4 / d7d6 5) Lf1d3 / f5e4 6) Ld3e4 / Sg8f6 ∧

Weniger günstig für W. ist:

3) c2c4 / f7f5 4) Sb1c3 / d7d6 Zieht W. nun 5) e2e3 so folgt 5) e5e4; auf 5) e2e4 dagegen kann S. 5) f5f4 ziehen.

III. Spiele von den Läuferbauern.

Diese Eröffnungen sind allerdings im Anfange ohne die Lebhaftigkeit der Spiele vom Königsbauer; sie werden aber zu dem Zwecke gewählt, um den Kampf ausserhalb des Gebiets der speciellen Theorie zu verlegen; denn die Reihefolge der Züge lässt sich, da der Angriff kein zwingender ist, nicht bestimmen.

1)
f2f4
f7f5 oder d7d5[1]

1)	2) Sg1f3	3) d2d4	4) e2e3	5) c2c4	=
f7f5	Sg8f6	d7d5	e7e6	c7c5	

1)	2) e2e3	3) Lf1b5+	4) Lc2c4
d7d5	c7c5	Sb8c6	=

1)	2) d2d4	3) e2e3	4) Sg1f3	5) c2c4	6) e3d4	7) Lf1c4
d7d5	c7c5	e7e6	Sb8c6	c5d4	d5c4	=

W.	S.	W.	S.
1) —	1) e7e5	6) Dd1e2[2]	6) Ld6h2
2) f4e5	2) d7d6	7) Th1h2	7) Sg4h2
3) e5d6	3) Lf8d6	8) Sf3h2	8) Dd8h4+
4) Sg1f3	4) Sg8h6	9) g2g3	9) Dh4g3
5) e2e4	5) Sh6g4	10) De2f2 ∧	

1)
c2c4
c7c5[3]

2) e2e3	3) d2d4	4) Sb1c3	=
e7e6	d7d5	Sg8f6	

2) Sb1c3	3) e2e3	4) d2d3	5) f2f4	6) Sg1f3	=
e7e5	Sb8c6	f7f5	d7d6	Sg8f6	

2) f2f4	3) d2d3	4) Sb1c3	5) e2e4	6) Sg1f3	=
f7f5	Sg8f6	d7d6	Sb8c6	e7e5	

Man ersieht hieraus, dass die Stellungen der geschlossenen Spiele vielfach in einander übergehen. Wegen des Weiteren verweisen wir daher auf die bereits besprochenen derartigen Eröffnungen.

---

[1]) Beide sind gut.

[2]) g2g3 ist schlecht. Bilguer zieht 2) d2d4/e5f4 3) Lc1f4/— und 2) f4e5/d7d6 3) Sg1f3/d6e5 4) e2e4/Lf8c5 5) Lf1c4/Sb8c6

[3]) 1) —/e7e5 2) Sb1c3/f7f5 3) e2e3/Sg8f6 4) d2d4/e5e4 5) Sg1h3/Lf8b4. S. kann auch auf 1) c2c4 gleich mit f7f5 antworten.

Spiele mit Vorgaben.

In vorstehenden Analysen haben wir zwei gleich starke Spieler angenommen. Wo dies aber, wie gewöhnlich, nicht stattfindet, können verschiedene Fälle eintreten. Der theoretisch gebildete Spieler steht entweder einem Spieler ohne alle theoretische Kenntnisse gegenüber, oder einem Spieler, der theils aus Zusehen, theils aus Büchern ein gewisses Mass theoretischer Kenntnisse erlangt hat. In letzterm Falle, Schachtalent angenommen, ist die Aufgabe des Vorgebenden eine viel schwierigere, noch dazu, wenn der Gegner mit geschlossenen Spielen sich vertheidigt. Die Vorgabe wird rasch immer geringer werden, und vielleicht zuletzt ganz aufhören müssen. Ebenso unrecht wie jene haben, welche gegen ihnen weit überlegene Spieler ohne erhaltene Vorgabe spielen wollen, ebenso unrecht wäre es, wenn der Vorgebende da auf Vorgaben beharren wollte, wo sie vergeblich geworden sind, obgleich zuzugestehen, dass für den ältern Spieler ein gewisser Reiz in der Ueberwindung der Schwierigkeiten des Vorgabespiels liegt.

Die Vorgabe kann zweierlei sein, entweder Vorgabe von Offizieren oder Vorgabe von Bauer und zwei Zügen oder einem Zuge. Bei der Offiziervorgabe ist, insofern nicht ausdrücklich anders bestimmt worden, allgemeiner Gebrauch, dass der Vorgebende anzieht. Bei der Vorgabe des Damenthurms ist gleichwohl die Rückung des Königs 2 Schritte nach der Damenseite (e8c8) von Philidor und der französischen Schule gegen die Annahme der Italiener in Ausführung gebracht worden, und Verfasser persönlich bekennt sich gleichfalls dazu. Jedenfalls ist es aber nothwendig, dass die Spieler vorher sich darüber verständigen. Den Eckbauer des vorgegebenen Thurms einen Schritt vorzuzuziehen, ist ohne besondere Verabredung nicht gestattet.

Gewöhnlich werden der Damenspringer oder der Damenthurm vorgegeben. Welche Eröffnungsweise der Vorgebende bei dieser oder jener Vorgabe zu wählen hat, darüber lässt sich nichts bestimmtes sagen. Bei Vorgabe des Damenthurms findet oft das Läufergambit eine gute Anwendung (schon deswegen, weil sich erwarten lässt, dass wer einer so starken Vorgabe bedarf, die richtigen Vertheidigungsweisen theoretisch nicht kennt), während bei Springervorgabe die geschlossenen Partien oft gute Dienste leisten. Letztere Eröffnung hat auch noch den Vortheil, dass dadurch der Abtausch der Offiziere verzögert wird, ein Umstand von grosser Bedeutung. Sehr abgeschwächt werden durch Vorgabe des Damenspringers unter anderm das schottische Gambit (mit Ausnahme der kompromittirten Partie) und das Läufergambit, während das Muzio-Gambit wegen Wegfalls des Springers, durch rascheres Herausbringen des Damenthurms eine gewisse Stärke (bei Vertheidigung mit 6) Dd8f6) erlangt. Flüchtet sich dagegen die Vertheidigung hinter die Verschanzungen der geschlossenen Partie so ist freilich das Feld für heftige Angriffe von selbst verschlossen und es bleibt nichts anders übrig als das feine Positionsspiel.

Vorgabe der Offiziere auf der Königsseite oder der Läufer ist nicht üblich.

Vorgabe des Königsläuferbauern und 1 oder 2 Züge.[1])

Bei Vorgabe von Bauer und 1 oder 2 Zügen wird stets der Königsläuferbauer (f7) gewählt, weil dadurch der König eine gewaltige Blösse erhält, und gleich im

[1]) Bei Vorgabe von 3 Zügen und Bauer f7 könnte W. durch 1) e2e3, 2) Lf1d3 3) Dd1h5+ das Matt im 3. Zuge erzwingen; es muss also vorher ausgemacht werden, dass der Anziehende die Hälfte des Brettes in den ersten drei Zügen nicht überschreiten darf. In Paris kommt oft ein Spiel vor, wo der Eine die Dame oder einen anderen Offizier gegen eine entsprechende Anzahl von Bauern vorgibt, die der Andere von seiner Mannschaft wegsetzt, oder einen Offizier vorgibt und dafür eine Anzahl von Bauern zu seinen vorhandenen Acht hinzufügt. (Partie des pions).

Anfange heftigen Angriffen ausgesetzt wird, die sich alle nach den wunden Stellen f7 und g6 richten. Oft ist es dem Vorgebenden unmöglich zur Rochade zu gelangen, der König wird zu wandern genöthigt, und falls der Angriff überlegt durchgeführt und nicht übereilt wird, so verschlechtert sich die Partie dermassen, dass der Nachziehende der grössten Anstrengung bedarf um die Fahne aufrecht zu erhalten. Es ist nämlich noch ein Umstand für den Vorgebenden von grosser Gefahr. Das ist: die Macht der Mittelbauern des Anziehenden, welche das Centrum beherrschen, und in dem feindlichen Königsläuferbauer keinen Widerstand findend, das Spiel des Gegners sehr einzuengen vermögen. Ist überdies der Nachziehende genöthigt den Bauer g7 nach g6 zu bewegen, so vermag auch der Bauer h2—4—5 vorzurücken, und die ganze Königsflanke des schwarzen Spiels blosszulegen, was den Kampf manchmal entscheidet.

Es ist leichter, nach allgemeinen strategischen Gesetzen, die ersten Züge des Anziehenden festzustellen, als die des Nachziehenden. Gewöhnlich eröffnet W. sein Spiel mit 1) e2e4 2) d2d4 und darauf folgendem 3) Lf1d3; desto mehr gehen aber die Meinungen über die beste Art und Weise wie S. sich zu vertheidigen hat, aus einander. Manche spielen 2) Sb8c6, Andere 2) e7e6 und wieder Andere 2) d7d6. Letzterer Zug scheint uns der bessere zu sein. Als Beispiel setzen wir den Anfang einer solchen gespielten Partie her.

W.	S.	W.	S.
1) e2e4	(f7 ist vorgegeben)	10) h2h3	10) Lg4f3
2) d2d4	2) d7d6	11) Dd1f3	11) Sg8f6
3) Lf1d3	3) c7c6	12) Ta1d1	12) Lf8d6
4) Sb1c3 (e4e5 ist stärker.)	4) Lc8e6	13) Ld3c4	13) 0-0-0
5) f2f4	5) Dd8c7	14) a2a3	14) Kc8b8
6) Sg1f3	6) Le6g4	15) b2b4	15) e5d4
7) Lc1e3	7) Sb8d7	16) Le3d4	16) Ld6e5
8) 0-0	8) e7e5	17) Ld4f2	17) Sd7b6
9) f4e5	9) d6e5		u. s. w.

W.	S.	W.	S.
1) e2e4	(f7 fehlt)	6) Sf3g5	6) Dd8d7
2) d2d4	2) d7d6	7) Dd1h5+	7) Ke8d8
3) Lf1d3	3) c7c6	8) Sg5e6+	8) Dd7e6
4) e4e5	4) Lc8e6	9) Dh5e5	
5) Sg1f3	5) d6e5		

Der Vertheidigung mit 2) Sb8c6 haben wir nie Gefallen abgewinnen können. Z. B.

W.	S.	W.	S.
1) e2e4	(f7 fehlt)	4) f2f4	4) e5d4
2) d2d4	2) Sb8c6	(Auch 4) d4d5 ist gut)	
3) Lf1d3	3) e7e5	5) e4e5	5) g7g6
		6) h2h4	

Der Zug 2) e7e6 ist besser als Sb8c6, aber das Spiel des Nachziehenden bleibt sehr bedrängt. Z. B.

W.	S.	W.	S.
1) e2e4	(f7 fehlt)	4) d4d5	
2) d2d4	2) e7e6	(auf 4) d4c5 folgt 4) Dd8a5+ 5) Lc1d2)	
3) Lf1d3	3) c7c5		4) d7d6
(Auch 3) c2c4 ist gut)			(Auf 4) e6e5 folgt f2f4)
		5) c2c4	

Oder:

W.	S.	W.	S.
1) e2e4	(f7 fehlt)	4) d4d5	4) d7d6
2) d2d4	2) e7e6	5) f2f4	
3) c2c4	3) c7c5		

Bei Vorgabe von Bauer und 1 Zuge ist der Angriff des ersten Spielers weniger bedrohlich. Auch hier sind für den Nachziehenden die Vertheidigungszüge 1) e7e6 oder d7d6 oder Sb8c6 angewendet worden. Philidor zog auch 1) Sg8h6, um nachher Sh6f7 zu spielen.

W.	S.	W.	S.
	(f7 fehlt)		
1) e2e4	1) Sb8c6	4) Lf1b5	4) Dd8d7
2) d2d4	2) d7d5 (oder d7d6)	5) Sg1e2	5) 0-0-0
3) e4e5	3) Lc8f5	6) 0-0	

Oder:

W.	S.	W.	S.
	(f7 fehlt.)		
1) e2e4	1) Sb8c6	4) f2f4	4) Se5f7
2) d2d4	2) e7e5	5) Lf1c4	5) Sg8h6
3) d4e5	3 Sc6c5	6) Dd1d4	

W.	S.	W.	S.
	(f7 fehlt.)		
1) e2e4	1) e7e6	10) Lc1e3	10) Sf6g4
2) d2d4	2) d7d5	11) Ke1d2	11) Ta8a6
3) e4d5 (bes. als Dd1h5+ u. e4e5.)	3) e6d5	12) Lf1d3	12) Ta6b6
4) c2c4	4) Sg8f6	13) Db3c2	13) h7h6
5) Sb1c3	5) Lf8b4	14) Ta1e1	14) Tb6e6
6) Sg1f3	6) 0-0	15) h2h3	15) Sg4e3
7) Dd1b3	7) Lb4c3 +	16) f2e3	16) Te6f6
8) b2c3	8) a7a5	17) Th1f1	
9) a2a4	9) Tf8e8 +		

Der Zug 1) d7d6[1]) würde wie bei Vorgabe von Bauer und 2 Zügen zu behandeln sein. 1) Sg8h6 kommt gegenwärtig nur noch ausnahmsweise zur Anwendung.

W.	S.	W.	S.
	(f7 fehlt.)		
1) e2e4	2) d2d4	1) Sg8h6	2) Sh6f7

[1]) Dieser und e7e6 scheinen uns auch hier besser als Sb8c6.

Nachträgliche Bemerkungen.

Seite 40, bei der Eröffnung: 4) $\frac{c2c3}{d7d6}$ und zwar beim ersten Spiele ist der richtige Zug von W. 13) Lc1g5. Rochirt darauf S. so kommt W. durch 14) Sb1d2 in Vortheil.

Seite 52. E. v. Schmidt in Leipzig spielt im schottischen Gambit nach den Zügen: 1) $\frac{e2e4}{e7e5}$ 2) $\frac{Sg1f3}{Sb8c6}$ 3) $\frac{d2d4}{e5d4}$ 4) $\frac{Sf3d4}{\mathbf{Sg8f6}}$ (statt Lf8c5 oder Dd8h4). W. könnte dagegen spielen: 5) $\frac{Sd4c6}{b7c6}$ 6) $\frac{Lf1d3}{d7d5}$ 7) $\frac{e4e5}{Sf6d7}$ 8) $\frac{0-0}{Dd8h4}$ 9) $\frac{f2f4}{Lf8c5+}$ 10) $\frac{Kg1h1}{0-0}$ 11) $\frac{Tf1f3^{1)}}{Dh4e7}$ 12) $\frac{Ld3f5}{Sd7b6^{2)}}$ 13) $\frac{Lf5c8}{Ta8c8}$ 14) $\frac{a2a3}{Sb6d7}$ 15) $\frac{b2b4}{Lc5b6}$ 16) $\frac{Lc1b2}{f7f6}$ 17) $\frac{Dd1e2}{f6e5}$ 18) $\frac{f4e5\wedge}{\quad}$

Seite 73. Läufergambit ist noch zu bemerken, dass wenn nach den Zügen: 1) $\frac{e2e4}{e7e5}$ 2) $\frac{f2f4}{e5f4}$ 3) $\frac{Lf1c4}{f7f5}$ 4) $\frac{Dd1e2}{Dd8h4+}$ 5) $\frac{Ke1d1}{f5e4}$ 6) $\frac{Lc4g8}{Th8g8}$ 7) $\frac{De2e4+}{\quad}$ der König auf d8 rückt statt das Schach mit Lf8e7 zu decken, W. folgendermassen spielt: 7) $\frac{\quad}{Ke8d8}$ 9) $\frac{Sg1f3}{Dh4h6}$ 10) $\frac{Th1e1}{Lf8d6}$ 11) $\frac{Sb1c3}{c7c6}$ 12) $\frac{d2d4}{g7g5}$ 13) $\frac{Lc1d2}{Dh6h5^{3)}}$ 14) $\frac{Kd1c1}{b7b6^{4)}}$ 15) $\frac{Sf3e5}{Lc8b7}$ (Ld6e5 ist auch nicht besser) 16) $\frac{g2g4}{f4g3}$ 17) $\frac{h2g3}{Ld6e5}$ 18) $\frac{d4e5}{h7h6}$ 19) $\frac{Te1h1}{Dh5g6}$ 20) $\frac{De4g6}{Tg8g6}$ 21) $\frac{Th1h6}{Tg6h6}$ 22) $\frac{Ld2g5+\wedge}{\quad}$ (Die im Bilguer angegebene Spielweise ist nicht zu empfehlen.)

Seite 79 zum Spiel: 1) $\frac{e2e4}{e7e5}$ 2) $\frac{f2f4}{e5f4}$ 3) $\frac{Sg1f3}{Sg8f6}$ ist noch zu bemerken, dass W. statt 4) e4e5 auch d2d3 ziehen kann, und den Gambitbauer wieder erobert.

Seite 82 Zeile 4 muss lauten: Das Resultat dieser verschiedenen Untersuchungen ist, dass es S. allerdings in einigen Fällen gelingt, ein ungefähr gleiches Spiel bei freiwilliger Hergabe des gewonnenen Gambitbauern zu erwirken, und zuweilen W. sogar noch einige Anstrengung kostet, den Bauer wieder zu erobern.

---

1) Sb1d2 ist besser.
2) f7f6 ist besser: 12) $\frac{\quad}{f7f6}$ 13) $\frac{Tf3h3}{g7g6}$ 14) $\frac{Th3g3}{\wedge}$ (auf Dd1g4 folgt Sd7e5.)
3) Auf b7b6 folgt 14) Sc3b5. Auf 13) Sb8a6 erwidert 14) De4e2.
4) 14) $\frac{\quad}{Sb8a6}$ 15) $\frac{De4e2}{b7b6}$ 16) $\frac{Sc3e4}{\quad}$

Allgemeine Spielgrundsätze.

Das Schachspiel ist hinsichtlich der vortheilhaftesten Benutzung von Zeit und Raum vielfach mit einer Schlacht verglichen worden. Wie in dieser, gilt es auch auf dem Schachbrette, mit Flügeln und Mittelpunkt geschickt zu manövriren, den Mittelpunkt des Feindes zu durchbrechen, in seine Flügel Bresche zu legen, und den Sieg durch eine überwiegende Stellung, oder durch den Mehrbesitz von Kräften zu erringen. Dazu ist die Macht der nach-Befinden sorgsam zu hütenden, oder vortheilhaft zu opfernden, bald keilförmig, bald in gerader Schlachtreihe vordringenden Bauern, von grösstem Gewicht. Sie sind es, mit welchen man den Feind an der Entwickelung seiner Streitkräfte zu hindern, unter deren Schutz man dagegen seinen eigenen Offizieren möglich freien, weiten Spielraum zu verschaffen strebt. Im Anfange sucht man, wo es sicher geschehen kann, mit den Bauern den Mittelpunkt zu besetzen. Königs-Dame- und beide Läufer-Bauern auf ihrer 4. Reihe (f4,e4, d4,c4 oder f5,e5, d5,c5) neben einander stehend (freilich eine ideale Stellung, wie sie nur das Fianchetto dem Gegner gestattet), bilden eine gewaltige Mauer, welche den Feind einengt. Im Allgemeinen lasse man so gestellte Bauern unbeweglich auf ihrem Standpunkte, so lange die entgegenstehenden Bauern nicht Abtausch angeboten haben, welchen zu vermeiden, man den angegriffenen Bauer vorzieht, (dabei zugleich ein Hinderniss seines Fortkommens überwindend), und bei etwaigem künftigen unvermeidlichen Abtausch ihn zu ersetzen trachten muss. Allerdings gibt es auch Fälle von energischen Angriffsspielen, wo man, aus höheren Rücksichten, von selbst, Königs- und Damenbauer weiter vorzieht, um einem Offiziersangriffe Raum zu verschaffen, des Gegners Offiziere von gewissen Punkten zu vertreiben, und seine Stellung immer mehr und mehr einzuengen. Manche Eröffnungen beruhen sogar auf dergleichen Operationsweisen. Indess werden sie gewöhnlich nur durch Fehlzüge des Gegners veranlasst, und im Allgemeinen ist auf das Erhalten des Centrums das grösste Gewicht zu legen, weswegen die anschliessenden Bewegungen der übrigen Figuren wohl durchdacht sein müssen.

Nachdem Königs- und Damen-Bauer gezogen worden, sucht man baldmöglich den Königsläuferbauer 2 Schritte zu bewegen, wobei freilich die Sicherheit der eigenen Rochade (welche meist schon vorher geschehen ist,) gleichfalls in's Auge gefasst werden muss. Schwächere Spieler wissen gewöhnlich die grosse Bedeutung des Bauernzuges f2f4 oder f7f5 nicht zu würdigen, und machen dafür unnütze Offiziersbewegungen. Auch ist diese Operation nicht so leicht auszuführen, wie es scheint. Gewöhnlich muss der davor stehende Königsspringer fortbewegt, und auch der König von der g- nach der h-Linie gerückt werden. Manchmal gelangt der Spieler während der ganzen Partie nicht zu dem Aufzuge des Königsläuferbauern, indem der Gegner mit aller Kraft ihn daran zu hindern sucht.

Ist es der einen Partei gelungen, den Königsläuferbauer, bei noch vorhandenen Hauptfiguren, 2 Schritte vorzuziehen, so entsteht gleichsam ein neuer Abschnitt im Spiel. Zuweilen kann es nun fraglich erscheinen, ob es besser sei, mit dem bereits 2 Schritte vorgezogenen Königsläuferbauer noch weiter vorzurücken und den Feind einzuengen, oder damit den gegenüber stehenden Königsbauer zu tauschen, um sich eine freie Thurmöffnung zu verschaffen. Im Allgemeinen darf das Vorrücken nur geschehen, wenn man den, den Läuferbauer unterstützenden

Königsbauer, falls er von dem feindlichen Damenbauer angegriffen würde, durch den Damenbauer wieder ersetzen kann, weil sonst der in die Höhe gerückte, vereinzelte Königsläuferbauer nur durch Offiziere zu schützen ist, und leicht verloren geht.

Die allgemeine Regel heisst: seine Bauern zusammenzuhalten, nicht sie zu vereinzeln. Zuweilen vermag indess auch ein einzelner, weit in's feindliche Spiel vorgedrungener, und gut von Offizieren unterstützter Bauer (namentlich auf der Königs- oder Damencolonne) den Sieg zu erringen. Ein haltbarer Freibauer ist sehr oft, bei sonst gleicher Stellung, von Entscheidung, weil seine Bewachung, nach Abtausch der meisten übrigen Figuren, den feindlichen König lähmt. Auf diesen Punkt hat der Spieler stets sein Augenmerk zu richten. Die Bauern sind überhaupt die geeignetsten Figuren, um den Gegner zu lähmen, da er, vermag er seinerseits keinen Bauer zum Abtausch zu stellen, zuletzt sogar genöthigt sein könnte, einen Offizier zu opfern, um sich der Einengung zu entwinden.

Auch hüte man sich vor Spielweisen, wo man Gefahr läuft, mit dem Königs- oder Damen-Bauer rückständig zu bleiben, (d. h. wo einer dieser Bauern durch die feindlichen Figuren verhindert ist, 1 oder 2 Schritte vorzurücken, und dadurch nicht bloss zum Gegenstande des Angriffs wird, sondern auch das eigene Spiel beengt), ein Umstand der zuweilen zum Untergange genügt. —

Anfänger sind gar gern bereit, den Königsthurmbauer 1 Schritt zu ziehen. Indess verlangt dieser Zug Ueberlegung. Gewöhnlich geschieht er, um den feindlichen Läufer (c1g5 oder c8g4) an der Fesselung des Königsspringers zu hindern. Abgesehen aber von der Erwägung, ob dies nöthig, ist auch in Betracht zu ziehen, dass man zuweilen die Gelegenheit ergreift, absichtlich den auf f6 schlagenden feindlichen Läufer mit dem Bauer auf g7 wieder zu nehmen, um sich eine Oeffnung auf der g-Linie zur Wirksamkeit der Thürme wider den gegnerischen Rochadeflügel (vorausgesetzt also, dass der gegenseitige König schon rochirt hat) zu verschaffen.

Dies Manöver geschieht auch, wenn der eigene König auf derselben Seite rochirt hat, wo er dann nach dem Thurmfelde rückt. Ist aber der Thurmbauer schon einen Schritt vorgezogen, so ist eine solche Operation zu gefährlich für die eigene Stellung, und nicht anzurathen. Auch bietet man durch unnöthiges Vorrücken des Königsthurmbauern dem feindlichen Damenläufer, wenn er ungehindert darauf zielen kann, Gelegenheit zu drohender Wirksamkeit, vielleicht sogar zur Opferung, um die Rochadedeckung zu zerreissen, und seiner, von ihrem Königsläufer, oder sonstwie unterstützten Dame Eingang in's Spiel zu verschaffen.

Eine Hauptwirksamkeit der Bauern besteht im Bresche machen auf der feindlichen Rochadeseite. Sehr wird diese Operation erleichtert, wenn der Gegner den betreffenden Thurmbauer bereits einen Schritt gezogen hat. Auch ist es von Vortheil, wenn man durch das Vorziehen der Bauern zugleich Offiziere angreift und zurücktreibt. Man gewinnt solcherweise Züge, und zwingt den Gegner, nur an sich selbst zu denken. Oft ist das Opfer eines Bauern, oder gar mehrerer nöthig zum siegreichen Brescheangriff; manchmal muss sogar ein Offizier geopfert werden. Jedenfalls ist das rascheste, entschlossenste Spiel bei dergleichen Angriffen unerlässlich, um so mehr, weil es gewöhnlich darauf ankommt, welche von beiden Parteien in dieser Operation zuerst zum Ziele gelangt. Man hüte sich daher, dem Gegner Gelegenheit zu geben, die Bauern in einander zu schieben, weil solcherweise manchmal ein unüberwindlicher Stillstand in dem Vordringen eintritt.

Aus dem Gesagten erhellt, dass man die Bauern auf seinem Rochadeflügel nicht muthwillig auflockern darf, wenn man nicht etwa Gelegenheit hat, damit einen erfolgreichen Angriff zu machen, was zuweilen allerdings vorkommt, ja das einzig Uebrigbleibende ist, nämlich in Spielen, wo der Gegner

eingeengt steht, und selbst nicht zum Angriffe zu schreiten vermag.

Wie im Kriege, so giebt es auch im Schachspiel Scheinangriffe. Man rückt zuweilen mit einem Flügel vor, bloss in der Absicht, die Rochade auf dieser Seite zu hindern, oder um einen Angriff, den der Feind auf einer Seite macht, durch offensive Bewegungen auf der andern zu lähmen. Doch hüte man sich, die Bauern zwecklos so in die Höhe zu ziehen, dass sie in Gefahr kommen, der Stützen beraubt, genommen zu werden.

In manchen Spielen rückt man den vom Damenläuferbauer unterstützten Damenspringerbauer 2 Schritte vor, um die Dame auf das 3. Feld des Damenspringers, behufs Verstärkung des auf dem 4. Felde seines Damenläufers stehenden Königsläufers zu spielen, da solcherweise der feindliche Damenspringer nicht auf dem 4. Felde seines Thurmes, Dame und Läufer zugleich anzugreifen vermag.

Zerstreute, vereinzelte Bauern sind meist verderblich. Darum lasse man sich nicht unnützerweise Doppelbauern machen. So lange sie freilich in Verbindung mit andern stehen, namentlich mit den Mittelbauern, denen sie möglicherweise zum Ersatz beim Abtausch dienen können, sind sie nicht unkräftig; niemand indess vermag den weitern Verlauf einer Partie voraus zu überschauen, und ob nicht der anfänglich unschädlich erscheinende Doppelbauer später doch vereinzelt werden muss.

Eins ist, was das Bauernspiel so besonders schwierig macht; nämlich, dass dem Bauer kein Rückzug gestattet ist, und ein etwaiger Fehlzug nicht, wie bei anderen Figuren, dadurch verbessert werden kann. (Ein Umstand, der beim Bauern-Endspiel freilich noch von entscheidenderer Bedeutung ist.)

Schwache Spieler benutzen viel zu wenig die Kraft der Bauern. weil deren Wirksamkeit verborgener liegt als die der Offiziere, und verbringen die Zeit mit unnützenBewegungen der höheren Figuren.

In gewissen Spielweisen (wie gezeigt worden) ist die Opferung des Damenbauern Seitens des Nachziehenden nothwendig, um den eigenen Kräften, mit Gewinnung eines Tempo, Entwickelung zu verschaffen, sei es, dass man, wie z. B. in einigen Spielweisen des Muzio-Gambits, bereits einen Offizier gewonnen hat, oder, wie z. B. im Doppelgambit des Läuferspiels, bloss ein Gegenopfer bringt, um den Feind in eine schlimme Lage zu drängen. In Spielen, wo solcherweise der Läufer c4 den Bauer d5 nimmt, ist es manchmal gut, darauf sogleich c7c6 zu ziehen, (Damenläuferbauer 1 Schritt) um den Läufer zurück zu treiben, und dadurch eine offene Linie für die Dame gegen den feindlichen Damenbauer zu gewinnen; dadurch wird zugleich dem feindlichen Damenspringer das Feld d5 verwehrt.

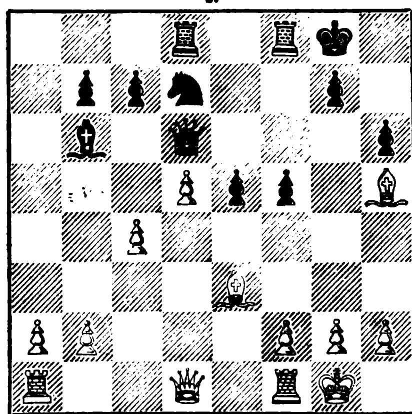
Den Zug f7f6 (Königsläuferbauer 1 Schritt) haben wir schon in der speciellen Lehre von den Eröffnungen. als im Anfange gewöhnlich verderblich erkannt,

Das geschickte Operiren mit den Bauern im Mittelspiel beruht auf Erfahrung und reiflicher Ueberlegung in jedem einzelnen Falle, und gehört zu den schwierigsten Errungenschaften des Schachspielers.

Der Königsläufer ist gewöhnlich, vermöge seiner Richtung auf den feindlichen Königsläuferbauer, als welchem Punkte meist der erste Angriff gilt, die Stütze desselben; auch auf dem dritten Felde seiner Dame steht er, namentlich wenn der feindliche König auf seiner Seite rochirt hat, bedeutungsvoll. Ob man ihn dahin, ob nach dem dritten Felde seines Damenspringers, oder dem zweiten seines Königs, falls er angegriffen wird, zurückzuziehen hat, darüber entscheidet die Lage. Auf c4 und b3, bestreicht der weisse Königsläufer den Punkt f7, und hindert oft das Aufziehen

dieses Bauern; auf d3 bedroht er h7. Stellt sich ihm der feindliche Damenläufer entgegen, (ein Zug der nur mit genauer Ueberlegung geschehen darf) so lässt sich durch Wegnahme dieses Läufers zuweilen ein glücklicher Angriff einleiten, falls der wiedernehmende Königsläuferbauer von der Dame und dem Königsspringer, und vielleicht noch von dem bereits aufgezogenen Königsläuferbauer angegriffen werden kann, während der angegriffene König auf seinem Springerfelde, also in der Angriffslinie der Dame, stehen bleiben muss. Doch ist zu berechnen, ob man seinen Angriff auch durchzusetzen vermag, weil sonst der Gegner bloss eine ihm selbst vortheilhafte Oeffnung der Läufercolonne für den Thurm erhält. Nachfolgende Stellung gibt ein Beispiel eines gelungenen Angriffs durch den Läufertausch.

s.



w.

Lb6e3	Dd6b6	f5f4	Sd7f6
f2e3	Dd1d2	Ta1d1	u. s. w.

Noch aus einem andern Grunde ist der Zug des Damenläufers nach e3 oder e6, um den entgegenstehenden feindlichen Königsläufer zum Abtausch zu bewegen, vorher sehr zu durchdenken. Nimmt nämlich der Bauer f7 den feindlichen Läufer auf e6 wieder, so beherrscht er allerdings das Feld f5. Da er aber gewöhnlich zum Doppelbauer wird, so sucht man durch d6d5 den Damenbauer gegen den feindlichen Königsbauer zu tauschen, und den Doppelbauer auf e6 solcherweise nach d5 zu bringen. Dadurch wird indess das Feld f5, zum Anheften für feindliche Springer frei, was unter Umständen bedeutenden Nachtheil verursachen kann. —

Der ächte Läuferangriff besteht in dem Zusammenwirken beider Läufer auf eine Richtung, und zwar auf die feindliche Rochadeseite. Ein solcher Angriff ist oft unwiderstehlich.

Ueberhaupt ist es von Bedeutung, wenn man den auf seiner Seite rochirt habenden feindlichen König in der Richtung des Königsläufers festzuhalten vermag.

Für die Wirksamkeit des Damenläufers ist es sehr förderlich, wenn er den 1 Schritt vorgerückten Königsthurmbauer der feindlichen Rochadeseite bestreicht, und solcherweise den Königsläufer in seiner drohenden Richtung unterstützt. Ausserdem stellt man den Damenläufer gern so, dass er den feindlichen Königsspringerbauer und das dahinterliegende Thurmfeld angreift, oder zieht ihn auf das dritte Feld seines Thurmes, wo er (freilich die vorherige Entfernung des feindlichen Königsläufers vorausgesetzt) manchmal der Rochade des Gegners hinderlich ist.

In manchen Spielen sucht man beim Herausziehen des Königsläufers durch Schachgeben mit demselben zugleich ein Tempo, behufs rascher Rochade zu gewinnen, oder wenigstens durch Fesselung eines gegnerischen Springers auf dem dritten Felde seines Königs- oder Damen-Läuferbauers einen Angriff einzuleiten.

Die Gleichheit der Schlagweise (schräg) zwischen Läufer und Bauer (ein Grund wesswegen die Läufer leicht von den Bauern eingeschlossen werden können, aber auch sich an Bauern hängen) bewirkt, dass der Läufer auf dem 2. Felde seines Springers, vor dem rochirt habenden Könige stehend, als denselben deckender Offizier gebraucht wird.

Falls man gegen Ende des Spiels vorgedrungene Bauern hat, so stelle man sie auf von der Farbe seines übrig gebliebenen Läufers verschiedene Felder, um das Dazwischenklemmen der feindlichen Figuren zu verhindern, die den Gang der Bauern hindern würden; hat man sich aber zu vertheidigen, so müssen die Bauern auf Feldern von der Farbe ihres Läufers stehen, um durch ihn geschützt zu werden.

Man beachte die beiden Gegensätze: in der Mitte der Partie, so lange noch lebhafte Angriffe stattfinden können, ist ein Läufer von der Farbe des gegenseitigen gut, um sich ihm nöthigenfalls entgegen zu stellen, während am Ende, ungleiche Läufer bei schwächerer Bauernmacht des Einen, dennoch die Partie remis zu machen vermögen. Ueberhaupt sind die Läufer im Endspiel sehr geschickt, das Fortrücken der feindlichen Bauern zu hindern.

Ganz anderer Natur sind die Springerangriffe; da die Springer, im Gegensatze zu den Läufern, ganz nahe an den Feind herantreten müssen, so sucht man ihnen durch einen vorgeschobenen Bauer einen Stützpunkt zu geben, der möglich schwer hinwegzuschaffen ist. Ein so an einen Bauer gehängter Springer, der die Linie abschliesst, bildet dann die Grundlage eines gewöhnlich verderblichen Angriffs, indem er die Kräfte des Gegners lähmt z. B.:

s.

w.

Haben einmal die Springer Eingang in's feindliche Spiel gefunden, so sind sie schwer wieder zu entfernen.

Haben beide Parteien auf der Königsseite rochirt, so liegt es gewöhnlich in ihrem Vortheil, den Damenspringer baldmöglich nach dem Königs-

flügel hinüber zu bringen, wo er zur Sicherheit des eigenen Königs sowohl, wie zur Verstärkung des Angriffs auf den gegnerischen dient. Desswegen ist es auch nachtheilig, wenn der Königsspringer zwecklos nach der Damenseite sich verschlagen lässt.

Der Zug des Damenspringers auf das dritte Feld seines Läufers (b1c3) ist oft von grosser Wichtigkeit, namentlich wenn die feindliche Dame auf f6 steht. Der Springer bedroht dann auf d5 oder b5 den Punkt c7; auch nach e4 strebt er. Geht der Damenspringer auf a3 (statt c3) so kann er nach c2 und von da nach e3 und f5 zu gelangen trachten. Bedrohen beide Springer ein und dasselbe Feld, so opfert sich manchmal der Eine, um dem Andern eine Stellung zu verschaffen, wo er zur Stütze unwiderstehlicher Operationen wird. Obgleich man nach allgemeinen theoretischen Grundsätzen die Springer immer so stellen müsste, dass sie möglich viele Felder bestreichen, so ist dies doch nicht immer möglich; namentlich in geschlossenen Spielen ist es manchmal nothwendig, den Königsspringer auf das dritte Feld seines Königsthurmes zu ziehen.

Ueber den Werth von Springer und Läufer ist mancherlei gesagt worden. Im Allgemeinen werden 2 Läufer 2 Springern vorgezogen.

Ein einzelner Läufer kann einen auf der Randseite befindlichen Springer vollständig einschliessen, so dass er sich nicht bewegen kann; auch ist zuletzt ein Springer, wenn ihm auch mehr Bauern zur Seite stehen, gegen einen Thurm öfter eine schwächlichere Figur als ein Läufer, wie überhaupt vorrückenden Bauern gegenüber ein Springer sehr ohnmächtig ist.

Indess vermag im Gegentheil auch ein Springer gegen einen Läufer manchmal siegreich aufzutreten, indem er nicht so einseitig ist, und daher leichter die Bauern erobert. Ueberhaupt hat der Springer mehr angreifende wie vertheidigende Eigenschaften. Ein Springer bringt jeden Bauer zur Dame, ein Läufer keinen Eckbauer, der auf einem anderfarbigen Felde zur Dame gelangt.

Auch darin besteht ein Vorzug des Springers, dass er beim Schachgeben, sobald er nicht genommen werden kann, den König zum Ziehen nöthigt, während dieser das Schach anderer Offiziere möglicherweise durch Dazwischenziehen einer Figur decken kann. — Sind die Bauern in einander geschoben, so vermögen oft nur die Springer etwas zu leisten, während die Läufer sich ganz unthätig verhalten müssen. Dagegen vermag man mit dem Läufer, der beim Ziehen nicht alle bisherigen Angriffspunkte aufzugeben braucht, ein Tempo zu gewinnen, gleich wie beim Thurm und bei der Dame; dies ist mit dem Springer solcherweise unmöglich, da derselbe, sobald er sich bewegt, auch die von ihm bedrohten Felder gänzlich wechselt; ein Umstand, welcher beim Bauernendspiel von Bedeutung ist, namentlich wenn ein solcher Offizier allein einigen Bauern gegenübersteht. — So bietet jede Figur ihre Vortheile.

Manchmal kann man einen Bauer, hinter dem die feindliche Dame steht, mit dem Läufer oder auch mit dem Springer nehmen, mit dem Ersteren sie sogleich angreifend, während der Springer sie nur in verdeckten Angriff durch Abzug stellt. Meistens ist jedoch in diesem Felde letzteres vorzuziehen, schon aus dem einfachen Grunde, weil solcherweise der Springer in Thätigkeit kommt, abgesehen von sonst zu erlangenden Vortheilen. In Verbindung mit einem Thurm ist ein Springer sehr mächtig gegen den König, wenn dieser auf einem Eckfelde sich befindet, und solcherweise von den beiden feindlichen Figuren am Ziehen verhindert wird. Eine solche Stellung entscheidet oft die Partie.

Die Thurmangriffe lassen sich nicht wie die Springerangriffe verdecken, sind

aber gewichtvoll. Im Anfange des Spiels ist die Wirksamkeit der Thürme geringer, als die der leichteren Figuren, weil sie, bei ihrer Schwerbeweglichkeit, alsdann nicht ohne Gefahr genommen zu werden, unmittelbar am Gefechte sich betheiligen können. Aber sobald die Linien sich öffnen, die Felder leer werden, offenbaren sie ihre niederschmetternde Macht. Die erste Oeffnung welche man dem Königsthurm gewöhnlich zu verschaffen sucht, ist die Königsläuferlinie, durch Aufzug und Abtausch des betreffenden Bauern. Es ist schon erwähnt worden, wie auch die Springerlinie dazu benutzt wird.

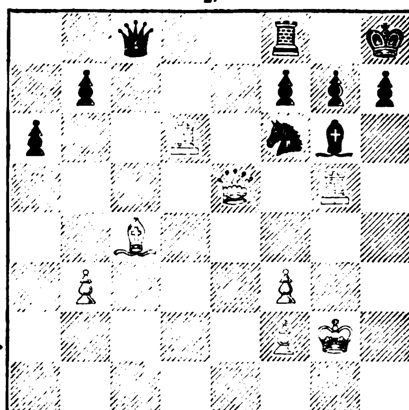
Hat ein Thurm eine Stellung in der ursprünglichen gegnerischen Bauernreihe (also in den Reihen 2 oder 7) eingenommen, so vermag er oft dadurch allein, namentlich am Ende der Partie, den Gewinn zu entscheiden, falls es nicht möglich ist, ihn abzutauschen oder sonst wie zu paralysiren. Zwei Thürme neben einander in solcher Stellung sind gewöhnlich unwiderstehlich. Es ist beim Abtausch der Figuren wohl darauf zu achten, ob man eine solche Stellung einnehmen und wirksam behaupten kann. Zuweilen trifft es sich, dass beide Parteien in solcher Lage sind, und gegenseitig die Bauern vernichten. Bestreichen bereits beide Thürme offene Linien, und will man den Einen doch bewegen, um eine augenblicklich noch stärkere Stellung einzunehmen, so hat man genau zu berechnen, welchen man am vortheilhaftesten zieht. Der Damenthurm auf die C-Linie gestellt, leitet in den geschlossenen Partien oft einen nicht zu unterschätzenden Angriff ein. Richten beide Thürme, hinter einander stehend, in Verbindung mit Läufer oder Dame, ihre Wirksamkeit gegen die feindliche Rochade, und ist diese nicht sehr stark, etwa durch noch vor den Bauern stehende Offiziere geschützt, so bleibt der günstige Erfolg gewöhnlich nicht aus. Ueberhaupt ist die Verdoppelung der Thürme von Bedeutung, und man hat immer darauf zu sehen, dass man beim Entgegentreten der feindlichen Thürme und beim Abtausch derselben, mit einem Thurm die offene Linie beherrscht oder dem Feinde verwehrt. Thurm gegen Thurm ist in diesem Falle der einzig richtige Grundsatz, wie überhaupt, in der Vertheidigung, gleichartige Figuren am besten einander widerstehen. Eine unbestrittene offene Linie für den Thurm, ist eine Stufe zum Siege. — Die Thürme sind geschickter die Bauern zur Dame zu führen, als sie daran zu verhindern; dazu passen mehr die Läufer. Darum tauscht man gern die feindlichen Läufer, wenn man starke Bauern hat, und erhält sich die Läufer, wenn man nur schwache besitzt.

Einen Springer kann der Thürm nur einschliessen, wenn jener auf einem Eckfelde steht. Beim Endspiele mit Bauern hat der Thurm oft den feindlichen König von gewissen Linien abzuschneiden.

Die Dame, der bei weiten mächtigste Offizier von allen, welcher Läufer und Thurm in sich vereint, erfordert bei ihren Bewegungen, eben ihrer grossen Kraft wegen, die sorgfältigste Ueberlegung; denn jeder unnütze Zug mit ihr rächt sich stärker als bei einer andern Figur. In der Mitte ihres Heerlagers schützt sie dasselbe, und bedroht zugleich von fern den Gegner, durch ihre Gelenkigkeit schnell überall hingelangend.

Bloss mit Hülfe eines einzelnen Bauern oder Offiziers vermag sie den König von aller nahen Hülfe abzuschneiden, und ihn unrettbar matt zu machen. Oft kann man beide Thürme opfern um der Dame einen Zugang zum feindlichen Könige zu verschaffen, wo sie ihm, manchmal ganz allein, den Todesstoss versetzt. Ein Beispiel von Opfer beider Thürme ist folgendes:

s.



w.

1) $\frac{\text{Td6f6}}{\text{g7f6}}$ 2) $\frac{\text{De5f6+}}{\text{Kh8g8}}$ 3) $\frac{\text{Tg5g6+}}{\text{h7g6}}$ 4) $\frac{\text{Df6g6+}}{\text{Kg8h8}}$ 5) $\frac{\text{Dg6h6+}}{\text{Kh8g8}}$ 6) $\frac{\text{Lc4d3}}{\text{Verloren.}}$

Wiederum ist, im Gegensatze, die Dame äusserst geschickt zur Selbstopferung, falls sie dem feindlichen Könige keinen andern Ausweg lässt, als sie zu nehmen, worauf ihn irgend ein geringerer Offizier matt macht; damit wird oft eine glänzende Spielendung herbeigeführt.

Die Dame vermag auch eine sonst nachtheilig stehende Partie durch stetes Schachgeben manchmal noch remis zu machen.

Furchtbar sind ihre Verwüstungen, wenn sie in den Feind eingebrochen ist. Aber man hüte sich auch, sie bei solcher Gelegenheit nicht einzubüssen, oder von den wirksamern Punkten zu sehr zu entfernen, und dadurch dem Feinde Gelegenheit zu geben, ungehindert seinerseits einen bedrohlichen Angriff zu beginnen, während man Mühe hat die Dame zurückzuführen. Lieber nehme man einen Bauer nicht, als dass man die Dame der Gefahr aussetzt, abgeschnitten zu werden.

Anfänger begehen meist den Fehler, die Dame zu früh in's Treffen zu führen, weil sie glauben, mit der wichtigsten Figur am schnellsten etwas erreichen zu können. Aber jeder Bauer, jeder geringere Offizier vermag die Dame zur Rückkehr zu zwingen, wobei der Gegner seinen Figuren fortwährend weitern Spielraum verschafft.

Auch hüte man sich, die Dame auf Felder zu stellen, wo sie die Entwickelung ihrer eigenen Streitkräfte behindert, z. B. auf das dritte Feld ihres Königsläufers, wo sie dem Springer den Heraustritt verwehrt.

Indess giebt es auch Spiele, wo man die Dame z. B. von d1 nach f3 zieht, um sie darauf nach g3 zu bewegen, wo sie zugleich den feindlichen Königsbauer und Königs-Springerbauer angreift.

Die Züge der Dame auf das 2. Feld ihres Königs, und, nachdem der Königsläufer bereits gezogen, auf das 3. ihres Springers, leiten oft verborgene Angriffe ein, wesswegen man den Bauer des Damenläufers gern 1 Schritt zieht. Auf b3 z. B. stehend, bedroht die weisse Dame f7 und b7 zugleich, was nach Entfernung des Damenläufers c8 von Bedeutung werden kann.

Der Zug der Dame nach h5, (h4) darf nur in Aussicht eines starken Angriffs oder eines gewissen Vortheils geschehen.

Ueberhaupt gesellt sich die Dame gern zu den Läufern, nament-

lich zum Königsläufer. Bald hinter, bald vor demselben stehend, bedroht sie die feindliche Rochade. Die Stellung auf einer Linie (geraden oder schrägen) mit dem eigenen Könige ist dagegen immer mit grosser Vorsicht einzunehmen, der feindlichen Thürme und Läufer wegen.

Sind zuletzt jederseits Dame, 2 Thürme und einige Bauern übrig geblieben, so wird oft das Spiel sehr schwierig, und verlangt die grösste Aufmerksamkeit, da die Macht dieser schweren Offiziere jede Bewegung mit ihnen folgenschwer macht.

Der König ist, wie schon gesagt, im vollen Spiel meist bloss passive Figur, und bewegt sich nur zu seiner eigenen Sicherheit, oder um seinen Figuren Platz zu einem Angriffe zu machen.

In diesem Falle hat man weit voraus zu berechnen, dass man mit dem Könige nicht einen Platz einnimmt, der augenblicklich zwar ungefährdet scheint, später aber heftigen Angriffen ausgesetzt sein kann. Eine Unsicherheit des Königs lähmt auch die übrigen Streitkräfte, und verweist sie auf die Vertheidigung. Die Rochade bietet für den König die natürlichste Zuflucht; darum hat er sich bis dahin im Allgemeinen vor jedem Schach zu hüten, das ihn zum Gehen zwingt. Namentlich das Herausziehen der Thürme wird dadurch verhindert. Wann man rochiren soll, wer vermöchte darüber für alle Fälle gültige Gesetze aufzustellen? — Doch tritt mit der Rochade gewöhnlich erst der Zeitpunkt ein, wo man, mit dem eigenen Könige in Sicherheit, seine Kräfte freier den zu unternehmenden Angriffen zuwenden kann. Nur selten wird es gegen starke Spieler möglich sein, die Rochade überhaupt zu umgehen, und, mit dem Könige auf eines der nächsten Felder der Offizierslinie rückend, beide Thürme gegen die feindliche Rochadeseite wirken zu lassen. Gewöhnlich sucht dann der Feind den Mittelpunkt zu durchbrechen, um zu dem solcherweise blosgestellten Könige zu gelangen. Sind indess bereits frühzeitig die Damen getauscht, so ist es oft gut, nicht zu rochiren, sondern den König für die Offensive im Bauernspiel bereit zu halten. In diesem Falle ist es zuweilen von Bedeutung, 1 Schritt mit dem Könige vor dem feindlichen voraus zu haben.

Im Allgemeinen ist die Rochade auf Seite der Königin weniger räthlich, als die auf der Königsseite. Der Eckbauer vom Damenthurm bleibt ungedeckt, und dann bietet sich auf der langen Seite oft leichter Gelegenheit zum Breschemachen. Doch entscheidet hierbei die Stellung. Bei gewisser Aussicht, auf dem Königsflügel einen erfolgreichen Bauernangriff machen zu können, wäre es unverzeihlich, durch Rochade dahin, sich selbst zu behindern.

Die Wichtigkeit des Königs beim Bauernendspiel ist schon angedeutet worden. Majestätischen Schritts stellt er sich dann an die Spitze seiner Bauern, und führt sie zum Siege. Verderblich ist es daher, wenn der König dabei von einem feindlichen Offizier am Heraustritte aus seiner Rochadeecke gehindert wird, oder nur mit Verlust von Zeit zur Wirksamkeit zu gelangen vermag. Der Unterschied eines Tempo entscheidet oft alles.

Im Allgemeinen wird man bemerken, dass eine gut geordnete Partie auch die siegreiche ist. Das Zerrissene ist gewöhnlich die Physiognomie des Unterliegenden.

Man lasse dem Gegner keinen Fehler ungestraft hingehen. Durch ein Uebersehen desselben erlaubt man ihm oft eine Stellung einzunehmen, eine Combination einzuleiten, die für den Andern nachtheilig ist. Es ist ein Sprung im Spiel, ein Sprung zum Schaden des Andern.

Anfänger machen sich gewöhnlich seltsame Begriffe von Plänen, die man fassen könnte, ohne dass der Gegner es merke. Das muss aber ein schwacher Spieler sein, oder es verriethe eine grosse Unaufmerksamkeit eines guten Spielers, wenn er nicht den Zweck jeder Bewegung des Gegners erkennt. — Der Sieg unter starken Spielern, bei gleicher Aufmerksamkeit, setzt sich oft aus einer Reihe kleiner Elemente zusammen, einzeln unscheinbar, im Ganzen, unter künstlerischer Führung, überwältigend. —

Man hat versucht, den Werth der einzelnen Figuren nach Tempos zu berechnen. Eine Bestimmung, die offenbar sehr vieldeutig ist, und von der jeweiligen Lage des Spiels abhängt, wesswegen wir uns hier nicht darauf einlassen.

Zeit ist, wie im Kriege, so auch im Schachspiel der wichtigste Punkt, und das innerste Wesen des feinen Spiels besteht eben in der Kunst, keinen unnützen Zug zu thun, sondern immer den stärksten. Kann man dem Gegner einige Züge abgewinnen, so ist das ein ungeheuerer Vortheil, der oft einen kleinen numerischen Verlust aufwiegt. Der wird sich stets am besten befinden, welcher sagen kann, „ich lenke die Partie, der Gegner muss mir folgen.“ Dagegen ist es übel, wenn man ängstlich den Zügen des Feindes lauschen muss, wenn man auf eine schwierige, lange Vertheidigung verwiesen ist, und selbst keine Aussicht hat, seinerseits zum Angriff zu gelangen. Schon desswegen übel, weil bei allseits gedrückter Stellung, ein Versehen leichter ist, und schneller zum Ende führt, während ein schwacher Zug des Angreifenden oft nur die Schwächung, aber nicht die Vernichtung des Angriffs zur Folge hat. Darum lasse man auch dem Feinde nie Zeit, aus einer übeln Stellung zu entweichen, sondern benutze jede Bewegung zu seinem Verderben.

Was dem schwachen Spieler gewöhnlich fehlt, ist: Consequenz in der Verfolgung des Zwecks eines Zuges. Bald dies, bald jenes unternehmend, verliert er solcherweise Zeit und Stellung zugleich.

Indess ist zu bemerken, dass es auch dem starken Spieler in manchen Fällen unmöglich ist, von einem, im Anfange des Spiels, so lange die Figuren noch nicht entwickelt sind, gewonnenen Tempo entschiedenen Nutzen zu ziehen, und manche Spieleröffnungen, die mit der Bezeichung, dass eine der Parteien ein Tempo verloren habe, schliessen, lassen darum doch noch vielerlei Chancen übrig. Ist dagegen das Spiel bereits in einem weitern Stadium der Entwickelung, und schon etwa ein starker Angriff und Gegenangriff vorhanden, so kann der Verlust eines Tempo für eine der Parteien von Entscheidung sein. Ueberhaupt steigen die Nachtheile jedes Zeitverlustes mit der Anzahl der geschehenen Züge.

Angriff und Vertheidigung, sie sind die Lehrgegenstände der Theorie. Einen Mittelzustand zwischen ihnen giebt es, streng genommen, nicht. Diejenigen Operationen, welche weder offenbare Angriffs- noch Vertheidigungszüge zu sein scheinen, sind eben beides zugleich. Der Anziehende hat den Angriff. Wie lange er währt? — Wie lange er beim besten beiderseitigen Spiel zu erhalten ist, lässt sich im Allgemeinen nicht angeben. Ueber die einzelnen Fälle ertheilt die Theorie der Eröffnungen Kunde.

Jeder Angriff hat ein Stadium der Vorbereitung, bestehend in der geeigneten Aufstellung der dazu zu verwendenden Figuren. Sonst wird aus dem Angriff blos eine versuchte Ueberrumpelung, die nur bei schwachen Spielern ausführbar.

Grössere Zahl der in Thätigkeit gesetzten und auf den entscheidenden Punkt gerichteten Kräfte, nebst Beherrschung grössern Raums sind es, die jeden Angriff begründen. Man übereile aber nicht vorzeitig den Sturm, sondern den Terrainvortheil

behauptend, entwickle man möglich rasch seine Streitkräfte. Es ist freilich nicht zu vermeiden, dass auch der Angegriffene seine Figuren entwickelt (darum hüte man sich vor unzeitigen Angriffen die dem Feinde nur Zeit zur Entwickelung verschaffen), aber man zwinge ihn, womöglich, seine Offiziere auf ungünstige Felder zu stellen, wo sie wenig Spielraum haben, und schwer in Thätigkeit zu bringen sind. Es kommen Fälle vor, wo der Angreifende die schwere Wahl hat, entweder eine wichtige Angriffsfigur zurückzuziehen, und dadurch Zeit zu verlieren, oder dieselbe abzutauschen und sich dadurch zu schwächen. Ueber dergleichen lässt sich freilich nichts allgemein Bestimmtes sagen; nur fürchte man sich nicht gar zu sehr vor dem Abtausch der kleinern Figuren, und verliere mit dem Rückzuge nicht zu viel Zeit, vielleicht damit den ganzen Vortheil der Stellung. Mit Dame und Thürmen lässt sich gar noch Vieles durchsetzen, sobald man das Uebergewicht der Stellung auch ferner durch sie festzuhalten vermag. Ist dies aber nicht der Fall, so weiche man dem Tausche aus, und suche mit der betreffenden Figur lieber einen andern Angriffspunkt zu erlangen. Der Angegriffene sucht freilich stets abzutauschen, (namentlich die Damen), um sich Erleichterung seiner gedrückten Stellung zu verschaffen und den Gegner zu schwächen. Dagegen liegt es beim Mehrbesitz von Kräften, falls es nicht möglich ist, mit ihnen grössere Erfolge auf andere Weise zu erringen, im Interesse des Stärkern, die vorhandenen Figuren möglich rasch und viel zu tauschen, um seinen Vortheil zur Geltung zu bringen. Doch ist auch dies mit Vorsicht zu thun, da manchmal noch ein anderes Hülfsmittel zum Gewinn nothwendig; namentlich, wo man bloss einen einzigen Bauer mehr hat.

Gelingt es die Qualität zu erobern (Thurm gegen Springer oder Läufer), hat man aber einen Bauer weniger, so durchdenke man wohl, falls sich ein Damentausch erzwingen lässt, die Gesammtlage des Spiels, wie den Stand der Bauern, ehe man tauscht. Bei so kleinem Vortheil, namentlich wenn der Gegner einen Läufer gegen den Thurm behält, ist es oft besser, den Angriff mit den noch vorhandenen Figuren kräftigst fortzusetzen, und das Uebergewicht der Qualität solcherweise zur Geltung zu bringen. Nach jedem Figurenabtausch, nach jeder Erlangung eines Vortheils entsteht eine neue Phase des Spiels, die wohl erwogen sein will, ehe man sie beschreitet. —

Es versteht sich von selbst, dass man, falls noch Offiziere im Felde sind, den Abtausch der Bauern soweit zu vermeiden hat, dass der Gegner nicht durch Opferung eines Offiziers gegen die noch übrige Bauernkraft remis zu machen vermag, das letzte Hülfsmittel, welches dem sonst Unterliegenden manchmal noch bleibt.

Hat man einen leichten Offizier weniger, und dafür 3 Bauern, so hüte man sich dennoch, falls die Bauern nicht überwältigend günstig stehen, vor dem Abtausch der Offiziere, da der Gegner mit seinem Offizier und den noch übrigen, wenn auch wenigern Bauern möglicherweise gewinnen könnte. Namentlich ist der weithin wirkende Läufer gefährlich.

Es giebt gewisse, allgemeine Grundsätze, die der Spieler selten ungestraft aus den Augen lassen darf. Zu denselben gehört: Die Offiziere immer so zu stellen, dass sie nöthigenfalls einen sichern Rückzug haben und einander nicht im Wege stehen.

Aus dem Angeführten mag der Lernende ersehen, wie weitblickend das Mittelspiel sein muss.

Eine mit logischer Consequenz von Anfang bis Ende durchgeführte Partie Schach ist ein Kunstwerk, das, wegen seiner Schwierigkeit, auch Meistern nicht häufig gelingt. —

Vom Endspiel mit König und Bauern allein
und in Verbindung mit anderen Figuren.

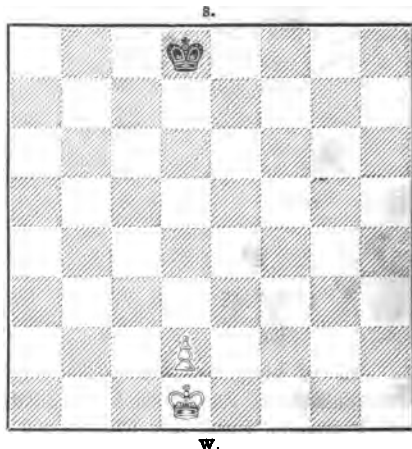
Gegen Ende des Spiels bleiben gewöhnlich neben den Königen, Bauern allein, oder mit Offizieren übrig. Die kunstgemässe Führung dieses Theils der Partie ist zum glücklichen Entscheid unumgänglich nöthig. Indess gehört ein gutes Bauernspiel zu den schwierigsten Aufgaben der Praxis und wird am spätesten erlernt, so einfach es auch äusserlich scheint. Die Mannigfaltigkeit der Stellungen der Bauern und der Bewegungen des Königs, machen die auf bestimmte Berechnung gegründete Einzellehre sehr weitschichtig, und es ist daher angemessen, sich auf die specielle Darstellung der Hauptfälle, und auf Darlegung allgemeiner Grundsätze zu beschränken, wonach der Spieler sein Verfahren für jeden konkreten Fall einrichten kann.

Zuerst wollen wir diejenigen Spiele kennen lernen, wo, neben den Königen nur Bauern gegen Bauern auftreten, und zwar der Reihe nach, ein Bauer gegen den König allein, 2 Bauern gegen König und 1 Bauer u. s. w.

König und Bauer gegen König.

Der Bauer geht stets zur Dame (ausgenommen der auf der Thurmlinie), wenn es seinem Könige gelingt, vor ihm, dem hindernden feindlichen Könige gegenüber (in Opposition) zu treten, der Art, dass der Bauer die vorletzte Reihe erreicht ohne Schach zu geben; denn erreicht er die 7. Linie mit Schachgeben, so kann er blos patt setzen.

In dieser Stellung gewinnt W. wenn er am Zuge ist. Andernfalls wird das Spiel remis.



W.	S.
1) Kd1e2	1) Kd8d7
2) Ke2d3	2) Kd7d6
3) Kd3d4	3) Kd6c6
4) Kd4e5	4) Kc6d7
5) Ke5d5	5) Kd7e7
6) Kd5c6	6) Ke7d8
7) Kc6d6	7) Kd8e8
8) d2d4	8) Ke8d8
9) d4d5	9) Kd8e8
10) Kd6c7	Verloren.

Zieht S. im 6. Zuge den König nach e6, so rückt der Bauer.

Dagegen mit S. am Zuge:

S.	W.	S.	W.
1) Kd8d7	1) Kd1e2	5) Kc5d5	5) d3d4
2) Kd7d6	2) Ke2d3	6) Kd5d6	6) Kc3c4
3) Kd6d5	3) Kd3c3	7) Kd6c6	7) d4d5+
4) Kd5c5	4) d2d3	8) Kc6d6	8) Kc4d4

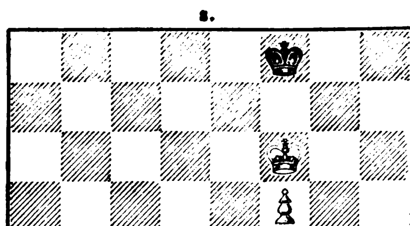
s.	w.	s.	w.
9) Kd6d7	9) Kd4e5	12) Kd7d8	12) Kd5c6
10) Kd7e7	10) d5d6+	13) Kd8c8	13) d6d7+
11) Ke7d7	11) Ke5d5	14) Kc8d8	Remis.

Oder:

s.	w.	s.	w.
1) Kd8d7	1) Kd1e2	5) Kc5d5	5) Kc3d3
2) Kd7d6	2) Ke2d3	6) Kd5d6	6) Kd3c4
3) Kd6d5	3) Kd3c3	7) Kd6c6	u. s. w.
4) Kd5c5	4) d2d4+	Remis	

Aus diesem Spiel erhält man folgende Einzelstellungen:

s.

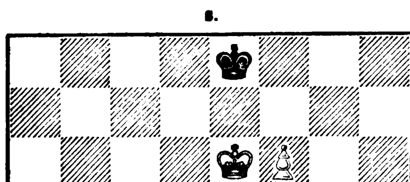


Hier gewinnt W. mit oder ohne Zug.

1) Kf6e6	2) f5f6	3) f6f7	4) Ke6e7
Kf8e8	Ke8f8	Kf8g7	Verloren.

1) Kf8e8	2) Ke8-- wohin er will; der
Kf6g7	Bauer geht zur Dame.

s.

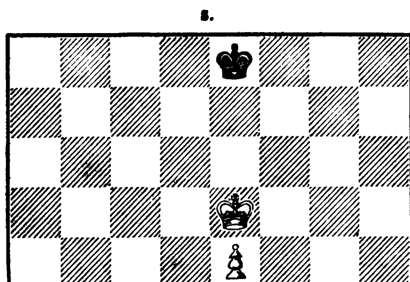


Ist S. am Zuge so verliert er; ist aber W. am Zuge so wird das Spiel remis.

1) Ke8f8	2) Kf8g7
f6f7	Ke6e7 und gewinnt.

2) f6f7	Remis.
Ke8f8	

s.



In dieser Stellung gewinnt W. wenn er am Zuge ist; andernfalls bleibt das Spiel remis.

1) Ke5e6	2) Ke6f7	3) d4d5 u. s. w.
Ke8d8	Kd8d7	Verloren.

1) Ke8e7	2) Ke7d7	3) Kd7e7	4) Ke7e8	5) Ke8d8 u. s. w.
Ke5d5	e4e5	e5e6	Kd5d6	Remis.

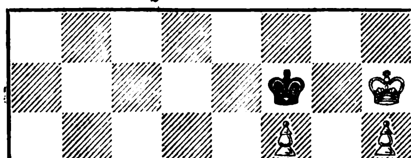
Es ist klar, dass der schwächere Theil nur remis macht, wenn er seinen König dem feindlichen gegenüber in Opposition erhalten kann. Zugleich ersieht man den entscheidenden Gang des Königs, um seinen Bauer zur Dame zu führen, wie er zu ziehen hat um den feindlichen König zurückzutreiben, und wie erst nachher der Bauer sich bewegt.

Auf den Randlinien a und h ist es aber nicht möglich einen Bauer (sei es ein einfacher oder doppelter) zur Dame zu bringen, wenn der feindliche König das betreffende Eckfeld eingenommen hat, da es kein Mittel giebt, ihn von dort und den nächstgelegenen Feldern zu vertreiben.

König und 2 Bauern gegen den König.

Es giebt hier einige Fälle wo das Spiel remis wird.

s

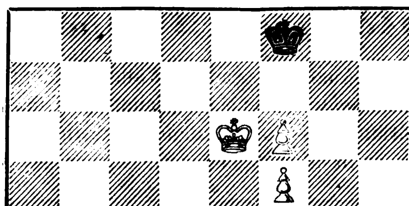


In dieser Stellung ist das Spiel remis, falls W. am Zuge, denn: Kh7h8 / Kf7f8 u. s. w.

S. gestattet dem weissen Könige keinen Ausweg. Ist dagegen S. am Zuge, so gewinnt W. offenbar, denn: Kf7f6 / Kh7g8 oder Kf7f8 / Kh7g6 und gewinnt.

Folgende Stellung ist remis wenn S. am Zuge, aber verloren wenn W. zieht:

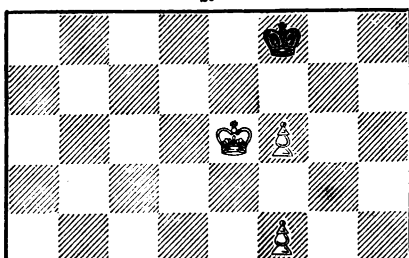
s.



Kf8e8	Ke8f8	Remis	f6f7	Ke6e7
f6f7+	f5f6		Kf8g7	Verloren.

In folgender Stellung indess gewinnt W. stets, mit oder ohne Zug, weil S. das Patt nicht erzwingen kann:

s.



f6f7 u. s. w.	1) Kf8e8	2) Ke8f8	3) Kf8g7
Kf8g7	f6f7+	f4f5	Ke6e7
	u. gewinnt.		

Zwei Bauern, die sich einander unterstützen, gewinnen immer gegen den König, da der König den stützenden Bauer nicht nehmen kann, ohne dass der andere zur Dame geht.

s.



s.	w.	s.	w.
1) Kd6e7	1) c6c7	4) Kc8d7	4) Ke4d5
2) Ke7d7	2) d5d6	5) Kd7c8	5) Kd5e6 [1]
3) Kd7c8	3) Kf3e4	6) Kc8b7	6) Ke6d7

und W. gewinnt.

Oder:

s.	w.	s.	w.
1) Kd6c7	1) Kf3e4	4) Kc7d8	4) Kc5b6
2) Kc7d6	2) Ke4d4	5) Kd8c8	5) d5d6
3) Kd6c7	3) Kd4c5	6) Kc8d8	6) Kb6b7

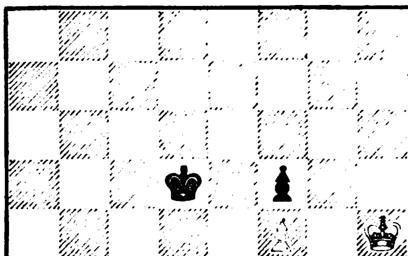
S. verloren.

---

[1]) Auf c6 wäre der schwarze König patt.

König und Bauer gegen König und Bauer.

1.



Das Spiel ist remis:

1) Kd5e6	2) Ke6e7	3) Ke7f7	4) Kf7e7
Kh4g5	Kg5f5	Kf5e5	Remis.

Geht der schwarze König aber von d5 nach e4, so gewinnt W. durch Kh4g5 offenbar. Ist W. am Zuge, und rückt mit dem Könige von h4 nach g5, so spielt S. Kd5e4 und gewinnt. Der richtige Anzug von W. ist Kh4g3 oder h4h3, wodurch er die Opposition bekommt.

1) Kh4g3	2) Kg3g2	3) Kg2f2	4) Kf2e2
Kd5e4	Ke4f4	Kf4e4	Remis.

Oder

1) Kh4h3	2) Kh3g3	3) Kg3g2	4) Kg2f2
Kd5e4	Ke4e3	Ke3f4	Remis.

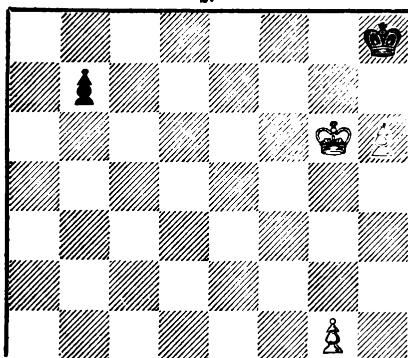
Man sieht also, dass der Anziehende in dieser Stellung stets den Bauer opfern muss. Ueberhaupt kommt diese Nothwendigkeit im Bauernspiel öfter vor, weil man sonst die Opposition nicht erlangen kann.

König und 2 Bauern gegen König und 1 Bauer.

Auch hier giebt es Fälle, wo nicht immer der Stärkere gewinnt, sondern der Anzug entscheidet. Denn die Hauptregel für dieses Spiel heisst: Erlangt der Stärkere die Opposition mit seinem Könige, so gewinnt er; erlangt sie der Schwächere, so macht er remis.

In nachfolgender Stellung muss W. gewinnen, wenn er anzieht.

2.

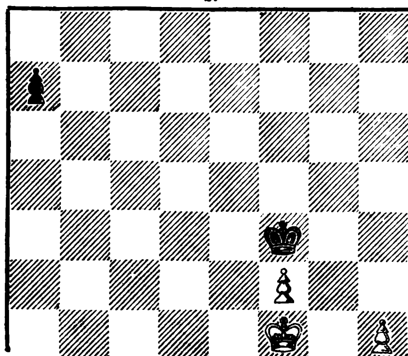


1) h6h7	2) g2g4	3) Kg6h6	4) g4g5 und
b7b5	b5b4	b4b3	

macht im 6. Zuge matt.

(W. gewinnt mit dem Anzuge auch dann, wenn der Bauer von S. auf c7 steht, nur muss dann der weisse König im 3. Zuge nach f7 ziehen.) Hat dagegen S. den Anzug, so kann W. offenbar nur remis machen, indem er dem vordringenden schwarzen Bauer nacheilen, und seine Bauern preisgeben muss.

3.



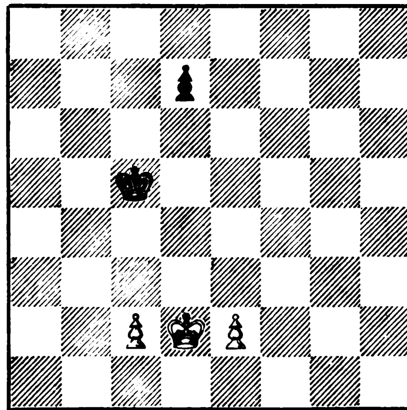
In diesem Falle, bei vereinzelten Bauern, entscheidet gleichfalls der Anzug. Beginnt S. mit a7a5, so muss der weisse König gezwungen seine Bauern verlassen, die der schwarze König dann nimmt. Hat aber W. den Anzug, so gewinnt er:

1) h2h4	2) Kf2e2	3) Ke2d2	4) Kd2c2
a7a5	a5a4	a4a3	Kf4f5

5) Kc2b3	6) f3f4	7) f4f5
Kf5g6	Kg6h5	

Verloren, da S. keinen der Bauern nehmen darf.

S.



W.

W. gewinnt mit dem Zuge. Zieht S. an, so ist das Spiel remis.

1) Kd2c3	2) Kc3d3	3) c2c3	4) e2e4	5) e4e5
Kc5d5	d7d6	Kd5c5	d6d5	Verloren.

Oder:

W.	S.	W.	S.
1) Kd2c3	1) d7d5	8) Kd4e4	8) Ke6f6
2) e2e3	2) Kc5c6	9) Ke4d5	9) Kf6e7
3) c3d4	3) Kc6d6	10) Kd5e5	10) Ke7d7
4) c2c3	4) Kd6c6	11) Ke5f6	11) Kd7e8
5) c3c4	5) d5c4	12) Kf6e6	12) Ke8f8
6) Kd4c4	6) Kc6d6	13) Ke6d7	Verloren.
7) Kc4d4	7) Kd6e6		

Dagegen:

1) Kc5c4	2) d7d5	3) Kc4c5	4) Kc5c6	5) Kc6d6 Remis,
e2e3	c2c3	Kd2d3	c3c4	da S. die Opposition behaupten kann.

S.



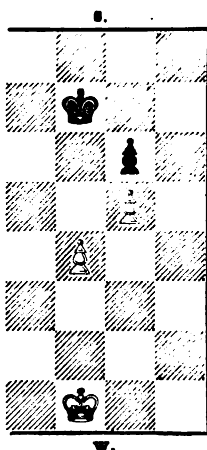
W.

Remisstellung:

1) Ka4a3	2) Ka3b2	3) Kb2b3	4) Kb3c3	5) a2a3	6) Kc3d3
Ka6b6	Kb6a5	Ka5a6	Ka6a5	Ka5a4	Ka4a3
7) Kd3e4	8) Ke4d3	9) Kd3d2	10) Kd2c2		
Ka3b3	Kb3b4	Kb4c4	Remis.		

In folgender Stellung dagegen verliert S. mit dem Zuge, und macht remis, wenn W. beginnt.

s.



w.

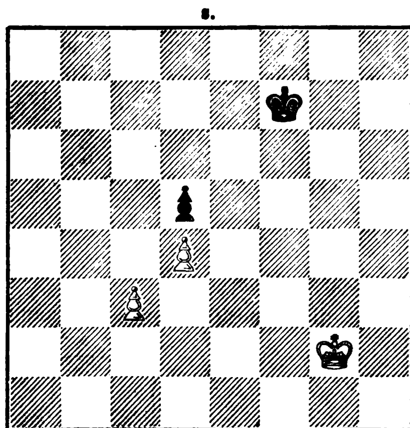
s.	w.	s.	w.
1) Kf7e6	1) Kf1e2	11) Kf7f8	11) Kd6e6
2) Ke6d5	2) Ke2d3	12) Kf8g7	12) Ke6e7
3) Kd5d6	3) Kd3d4	13) Kg7g8	13) Ke7f6
4) Kd6e6	4) Kd4e4	14) Kg8h7	14) Kf6f7
5) Ke6d6	5) f4f5	15) Kh7h8	15) Kf7g6
6) Kd6e7	6) f5f6+	16) Kh8g8	16) Kg6h6
7) Ke7e6	7) Ke4d4	17) Kg8h8	17) g5g6
8) Ke6d6	8) f6f7	18) Kh8g8	18) g6g7
9) Kd6e7	9) Kd4e5	Verloren.	
10) Ke7f7	10) Ke5d6		

Es kommt öfter vor, dass man einen Bauern opfern muss, um zu gewinnen.

Dagegen:

1)	2)	3)	4)	5)	6)	
Kf1f2	Kf2e3	Ke3d3	Kd3c4	Kc4d4	Kd4e4	Remis.
Kf7f8	Kf8e7	Ke7d7	Kd7e6	Ke6d6[1]	Kd6e6	

s.



w.

W. gewinnt mit dem Zuge; S. macht mit dem Zuge remis.

1)	2)	3)	4)
Kg2f3	Kf3g4	Kg4f4	Kf4g5
Kf7e7	Ke7f6	Kf6e6	Verloren.

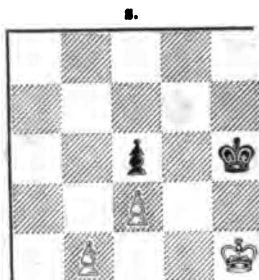
1)	2)	3)	4)	5)	6)	7)	8)
Kg2f3	Kf3e3	Ke3d3	Kd3c2	Kc2b3	Kb3a4	Ka4b4	Kb4a5
Kf7g7	Kg7f7	Kf7e7	Ke7d7	Kd7c6	Kc6b6	Kb6c6	Verloren.

Dagegen:

s.	w.	s.	w.
1) Kf7g6	1) Kg2f3	7) Ke7d7	7) Kd3c2
2) Kg6f5	2) Kf3e3	8) Kd7c6	8) Kc2b2
3) Kf5e6	3) Ke3f4	9) Kc6b6	9) Kb2a3
4) Ke6f6	4) Kf4f3	10) Kb6a5	10) Ka3b3
5) Kf6f7	5) Kf3e3	11) Ka5b5	Remis.
6) Kf7e7	6) Ke3d3		

---

[1]) Ke6f5 würde S. die Opposition und das Spiel kosten.



Remisstellung wer auch anziehen mag.

1) Ke4d4	2) Kd4e5	Oder: 2) Kd4c4
Ke6d7	Kd7e7	Kd7c7

Remis.

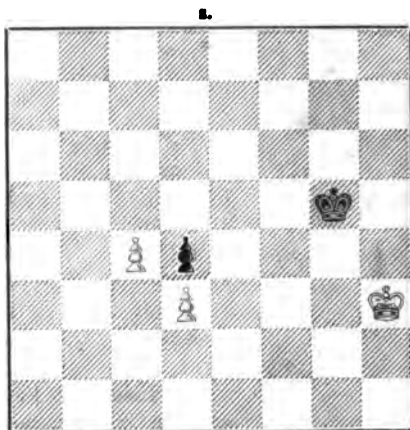


w.	s.	w.	s.
1) Kc4d4	1) Kd6e6	8) Kd5c4	8) Kd7d6
2) Kd4e4	2) Ke6d6	9) Kc4b4	9) Kd6c7
3) Ke4d4	3) Kd6e6	10) a4a5	10) b6a5+
4) Kd4c4	4) Ke6d6	11) Kb4a5	11) Kc7b7
5) Kc4b4	5) Kd6c7	12) b5b6	12) Kb7b8
6) Kb4c4	6) Kc7d8	13) Ka5a6	13) Kb8a8
7) Kc4d5	7) Kd8d7		Remis.



W. gewinnt.

w.	s.	w.	s.
1) Kd5e5[1])	1) Kd7c6[2])	6) Kd6e7	6) Kc8b8
2) Ke5d4	2) Kc6d7	7) Ke7d7	7) Kb8a8
3) Kd4d5	3) Kd7c8	8) c5c6	8) b7c6
4) Kd5e6	4) Kc8d8	9) Kd7c7	Verloren.
5) Ke6d6	5) Kd8c8		

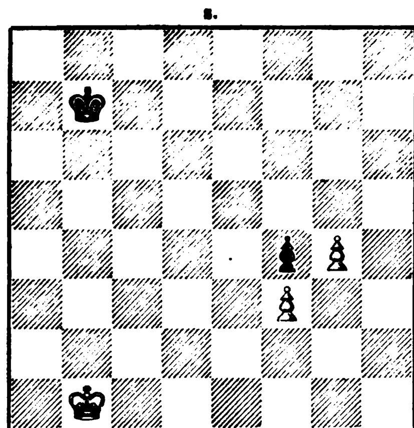


S. verliert.

1) Kg5f5	2) Kf5g5	3) Kg5f6	4) Kf6e7
Kh3g3	Kg3f2	Kf2e1	Ke1d1
5) Ke7d7	6) Kd7c6	7) Kc6c5	8) Kc5c6
Kd1c2	Kc2b3	Kb3a4	Ka4b4
9) Kc6b6			
c4c5+ und gewinnt.			

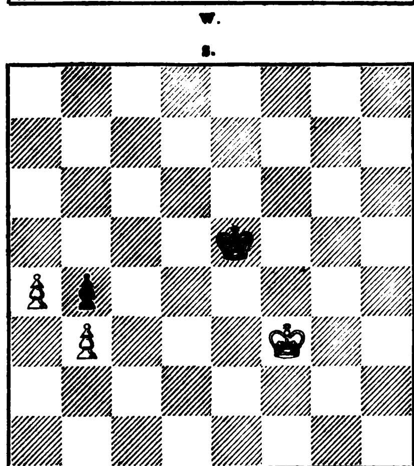
[1]) Auf c5c6 + zöge S. den König nach c8 zum Remis.

[2]) Auf Kd7e7 erfolgte c5c6.



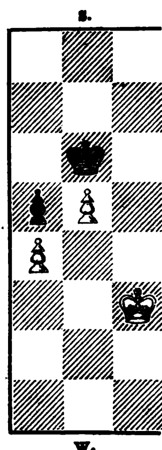
Remisstellung:

s.	w.
1) Kb7c6	1) Kb1c2
2) Kc6d6	2) Kc2d2
3) Kd6c6[1]	3) Kd2e2
4) Kc6d6	4) Ke2f2
5) Kd6e5	5) Kf2g2
6) Ke5f6	6) Kg2h2
7) Kf6g6	7) Kh2h3
8) Kg6g5	=



Zieht S. so macht er remis; andernfalls gewinnt W.

s.	w.
1) Ke5d5	1) Kf3f4
2) Kd5d4	2) Kf4g4
3) Kd4e4	3) Kg4h3
4) Ke4d5	4) Kh3g2
5) Kd5e4	5) Kg2f1
6) Ke4d5	6) Kf1e1
7) Kd5e5	7) Ke1d2
8) Ke5d4	8) Kd2c2
9) Kd4e4	9) Kc2b1
10) Ke4d5	10) Kb1c1
11) Kd5e5	Remis.



S. verliert.

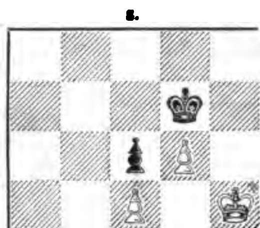
s.	w.	s.	w.
1) Kb6c5	1) Kc3d3	7) Ke6d6	7) Kd4c4
2) Kc5d5	2) d3e3	8) Kd6c7	8) Kc4d5
3) Kd5e5	3) Ke3f3	9) Kc7b6	9) Kd5d6
4) Ke5d5	4) Kf3f4	10) Kb6b7	10) Kd6c5
5) Kd5d6	5) Kf4e4	11) Kb7c7	11) b5b6+
6) Kd6e6	6) Ke4d4	12) Kc7b7	12) Kc5b5

Verloren.

Ständen die Bauern eine Reihe weiter auf a5, b6 und a6, so wäre das Spiel remis.

---

[1]) Auf Kd6e6 folgt Kd2c3 und W. gewinnt.



W. gewinnt.

w.	s.	w.	s.
1) Ke5f6	1) Kd7d8	7) Kd6d7	7) Kb7b8
2) d6d7	2) Kd8d7	8) Kd7c6	8) Kb8c8
3) Kf6f7	3) Kd7d8	9) Kc6d6	9) Kc8d8
4) Kf7e6	4) Kd8c7	10) c5c6	10) Kd8c8
5) Ke6e7	5) Kc7c8	11) c6c7	Verloren.
6) Ke7d6	6) Kc8b7		

Oder:

w.	s.	w.	s.
1) Ke5d4	1) Kd7d8	5) d6d7	5) Kb7c7
2) Kd4c4	2) Kd8c8	6) Ka5a6	6) Kc7d7
3) Kc4b4	3) Kc8b8	7) Ka6b7	7) Kd7d8
4) Kb4a5	4) Kb8b7	8) Kb7c6	Verloren.



W. gewinnt mit oder ohne Zug.

1)	2)	3)	4)	
Ka4b4	Kb4c4	b5b4	b4b3	Verloren.
Kf4e4	Ke4e3	Ke3e4	a2a3	



W. gewinnt stets:

w.	s.	w.	s.
1) Kc7c8	1) Kb5b6	6) Ka8b8	6) Kd8d7
2) Kc8b8	2) b4b5	7) Kb8a7	7) Kd7c8
3) Kb8a8	3) Kb6c7	8) Ka7a8	8) a5a6
4) Ka8a7	4) a4a5	9) b7a6	9) b5b6
5) Ka7a8	5) Kc7d8	Verloren.	

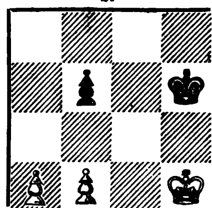
Hätte W. den Anzug, so müsste er Kb5c5 spielen.

S. macht remis mit dem Zuge, (Ka7b8). Sonst gewinnt W.

1)	2)	3)
Kb4c5	Kc5b6	a5a6 und gewinnt.
Ka7a8	Ka8b8	

Oder:

1)	2)
Kb4c5	Kc5c6 und gewinnt.
b7b6+	

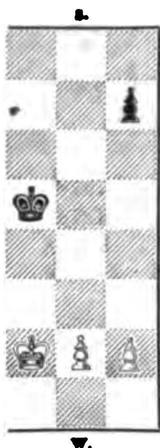


Remisspiel.

1)	2)	3)	4)	5)	6)
Kd5c5	b5b6+	Kc5d6	Kd6e7	Ke7d7	a5a6
Kd7c7	Kc7b8	Kb8c8	Kc8b8	Kb8a8	Ka8b8

Ein ungerückter Thurmbauer hat überhaupt gegen Thurm- und Springerbauer mehr Aussicht auf Remis, z. B.

s.



w.

Remisstellung:

w.	s.	w.	s.
1) Kf2g3	1) Kf5g5	4) g2g3	4) h6h5
2) h2h3	2) h7h6	5) Kf3e3	5) Kf5e5
3) Kg3f3	3) Kg5f5	6) Ke3f2 =	6) Ke5f6

Oder:

w.	s.	w.	s.
4) g2g4+	4) Kf5f6	7) h3h4+	7) Kg5g6
5) Kf3f4	5) Kf6g6	8) Kg3f3	8) Kg6f7
6) Kf4g3	6) Kg6g5	9) Kf3e4	9) Kf7e6

Oder:

3) h3h4+ / Kg5f5 4) Kg3f3 / h6h5 =

w.	s.	w.	s.
1) Kf2f3	1) Kf5g5	6) g2g4	6) Kf6g6
2) Kf3e4	2) Kg5g4	7) h3h3	7) Kg6f6
3) Ke4e5	3) Kg4g5	8) g4g5+	8) Kf6g6
4) h2h3	4) Kg5g6	9) Kf4g4	9) h7h6
5) Ke5f4	5) Kg6f6	10) h4h5+	10) Kg6h7=

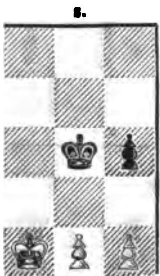
Zieht S. an, so spielt er folgendermassen:

s.	w.	s.	w.
1) Kf5f4	1) Kf2e2	5) Ke4f5	5) h2h3
2) Kf4e4	2) Ke2d2	6) h7h6	6) Ke2e3
3) Ke4d4	3) g2g3	7) Kf5e5	7) g3g4
4) Kd4e4	4) Kd2e2	8) h6h5	=

Oder:

s.	w.	s.	w.
5) Ke4f5	5) Ke2f3	8) Kf5g5	8) Kf3g3
6) Kf5g5	6) h2h3	9) h7h6	9) h3h4+
7) Kg5f5	7) g3g4+	10) Kg5g6	=

s.



Ist S. am Zuge, so macht er durch Kg6f6 remis. Zieht aber W. an, so gewinnt er.

w.	s.	w.	s.
1) Kf4e5	1) h6h5	5) Ke6f5	5) Kg7f7
2) g4g5	2) Kg6f7	6) g5g6+	6) Kf7g7
3) Ke5d6	3) Kf7f8	7) Kf5g5	Verloren.
4) Kd6e6	4) Kf8g7		

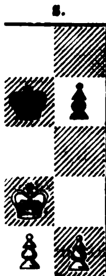
Oder:

3) Ke5d6 / Kf7g8 4) Kd6e6 / Kg8g7 5) Ke6f5 / Kg7h7 6) Kf5f6 / Verloren.

W.	S.
1) Kf4e5	1) Kg6g7
2) h4h5	2) Kg7f7
3) Ke5f5	3) Kf7g7
4) Kf5e6	4) Kg7h8
5) Ke6f6	5) Kh8h7
6) Kf6f7	6) Kh7h8
7) Kf7g6	Verloren.

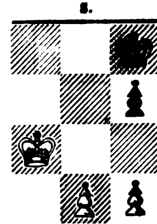
W.	S.
1) Kf4e5	1) Kg6f7
2) Ke5f5	2) Kf7g7
3) Kf5e6	3) Kg7g6
4) Ke6e7	4) h6h5
5) g4g5	5) Kg6g7
6) Ke7e6	6) Kg7g6
7) Ke6e5	7) Kg6f7
8) Ke5d6	8) Kf7f8
9) Kd6e6	9) Kf8g7
10) Ke6f5	10) Kg7f7
11) g5g6 +	Verloren.

S.



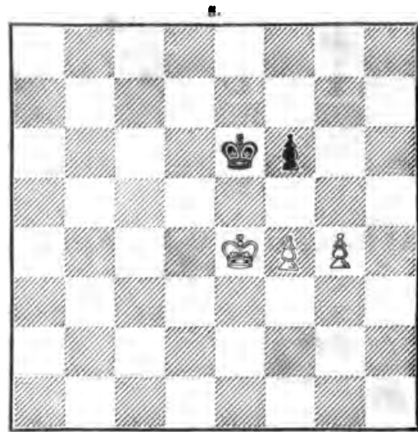
Remisspiel. Zieht S. an, so rückt er sogleich nach h8, und verlässt die beiden Felder h8 und g8 nicht.

S.



Remis.

S.



W.

Remis:

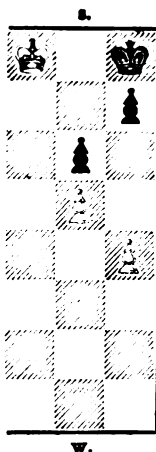
Zieht S. an, so zieht er f6f5+.

König und 2 Bauern gegen König und 2 Bauern.

Es versteht sich von selbst, dass auch hier besondere Stellungen stattfinden können, welche der einen oder andern Partei den Sieg verschaffen.

In folgender Stellung z. B. muss W. gewinnen.

S.

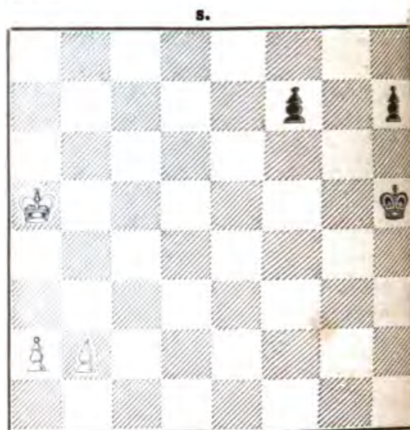


W.

Zieht W. so erfolgt Kf8f7. Beginnt S. so geschieht:

1) h7h6 / Kf8f7 2) Kh8h7 / Kf7f6 3) h6g5 / h4g5 u. gewinnt.

S.

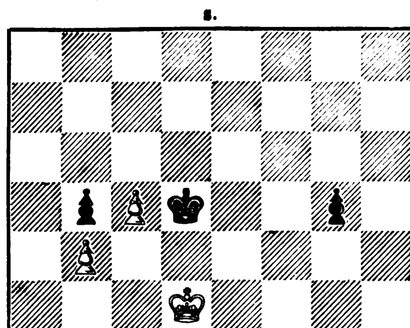


W.

W. zieht und gewinnt, indem er mit dem Bauer auf b2 zur Dame geht, dann auf b5+ S. zum Tausch der Dame zwingt, und mit Bauer a2 eine neue Dame macht.

Dagegen ist folgende Stellung remis, gleichviel wer anzieht.

S.



1) Kd3e3 / Kd5e5 2) Ke3f3 / Ke5f5 3) Kf3g3 / Kf5e5 4) Kg3g4 / Ke5f6

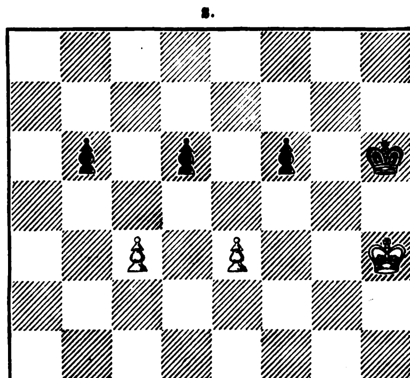
5) Kg4g3 / Kf6e5 6) Kg3f3 / Ke5f5 Remis.

1) Kd5e5 / Kd3e3 2) Ke5d5 / Ke3f3 3) Kd5e5 / Kf3g3 4) Ke5e6 / Kg3g4

5) Ke6f6 / Remis.

König und 2 Bauern gegen König und 3 Bauern.

S.

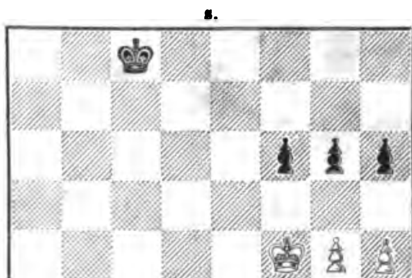


Remis, gleichviel wer anzieht.

W.	S.
1) Kh4g4	1) Kh6g6
2) Kg4f4	2) Kg6f7
3) Kf4f5	3) Kf7e7
4) Kf5g4	4) Ke7e6
5) Kg4f4	5) Ke6e7

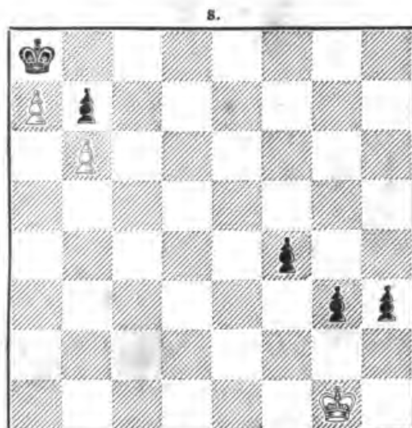
Hat S. den Anzug, so gewinnt er durch :c8d7. Beginnt W. so bleibt das Spiel remis.

) h4h5 / g6h5 2) g4h5 / Kc8d7 3) Kf4f5 / Kd7e7 4) Kf5g6 / Ke7e6
) Kg6h6 / Ke6f7 6) Kh6h7 / f6f5 7) h5h6 / f5f4 8) Kh7h8 / f4f3
) h6h7 / Remis.

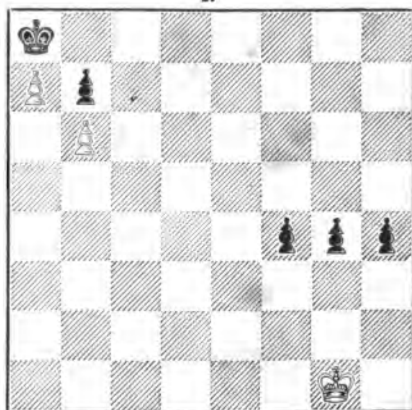


König und 2 Bauern gegen König und 4 Bauern.

Gegenstand nachfolgender Betrachtungen sind diejenigen Fälle, wo der eine König sich nicht bewegen kann, während der andere König sich 3 Freibauern gegenüber befindet, Stellungen die in der praktischen Partie wohl kaum vorkommen. Wir wollen einige derselben erwähnen.

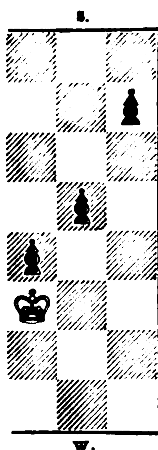


Die Bauern gewinnen, doch darf nicht f4f3 oder h3h2 angezogen werden, weil sich sonst der König auf h1 patt stellt. Der richtige Zug ist: 1) g3g2 / Kg1f2 2) g2g1D+ / Kf2g1 3) f4f3 / Verloren.

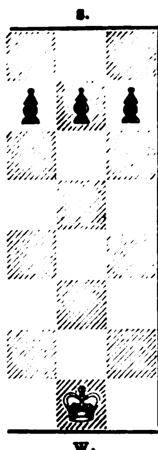


W. verliert mit dem Zuge; sonst Remis:

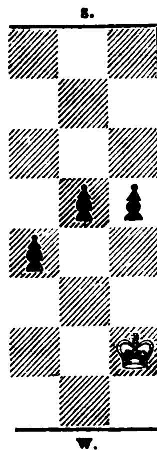
1) f4f3 / Kg1f2 2) h4h3 / Kf2g3



Remis.

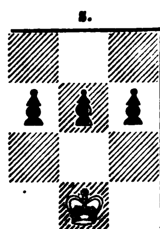


Ebenso



Zieht S., so gewinnt er durch f4f3. Zieht W. so wird es remis.

1) Kh2g1	2) Kg1f2	3) Kf2g3	4) Kg3f2
f4f3	g5g4	h5h4+	u. s. w.



Remis.

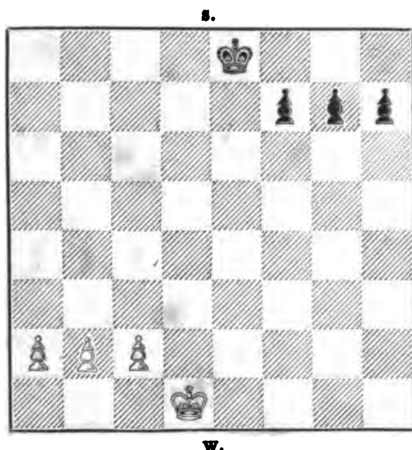
1) h7h6+	2) f7f5	3) g7g6	4) h6h5
Kg5h5	Kh5h4	Kh4g3	Kg3g2

Oder:

1) g7g6	2) h7h5+
Kg5g4	Kg4h4

König und 3 Bauern gegen König und 3 Bauern.

Mit der Anzahl der Bauern wächst die Mannigfaltigkeit der Combinationen, und die Stellungen können zu wahren Aufgaben werden, so wenig sie auch ein praktisches Interesse haben. Z. B. folgende Stellung.



Der Anziehende gewinnt, indem er den König so zieht, dass er die Bauern aufhält, was geschieht, wenn sie die 5. Reihe noch nicht überschritten haben, und zieht dann seine eigenen Bauern in die Höhe, welchen der anderseitige König, da er im Nachzuge ist, nicht Widerstand leisten kann.

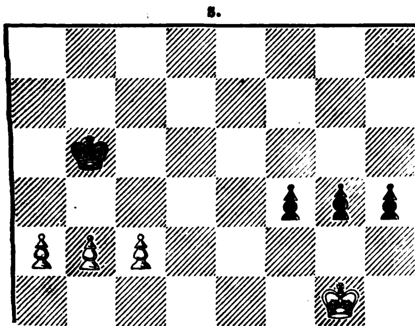
w.	s.	w.	s.
) Kd1e2	1) Ke8d7	10) c5c6	10) f4f3
) Ke2f3	2) Kd7c6	11) b4b5+	11) Ka6a7
) a2a4	3) h7h5	12) c6c7	12) g5g4+
) c2c4	4) f7f5	13) Kh3h2	13) Ka7b7 [2])
) Kf3g3	5) Kc6b6	14) b5b6	14) g4g3+
) b2b4	6) g7g5	15) Kh2g1	15) f3f2+
) a4a5+	7) Kb6a6	16) Kg1f1	16) h4h3
) c4c5	8) h5h4 [1])	17) a5a6+	17) Kb7c8
) Kg3h3	9) f5f4+	18) a6a7	Verloren.

Befinden sich bei derselben Bauernstellung die beiden Könige auf e1 und e8 einander gegenüber, so gewinnt W. auf dieselbe Weise, mag auch S. am Zuge sein, z. B.

s.	w.	s.	w.
1) Ke8d7	1) a2a4	6) Kc6b5	6) b2b4
2) h7h5	2) Ke1f2	7) f7f5	7) c2c3
3) h5h4	3) Kf2g2	8) Kb5a6	8) c3c4
4) Kd7c6	4) Kg2h3		u. gewinnt.
5) g7g5	5) a4a5		

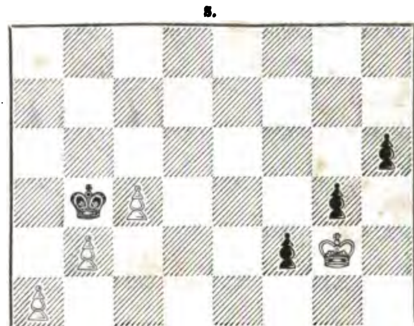
Daran knüpfen sich unter andern folgende Resultate:

s.



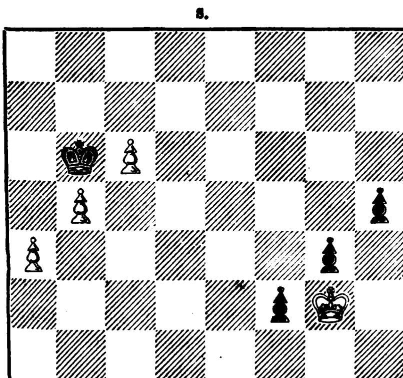
Der Anziehende gewinnt.

s.



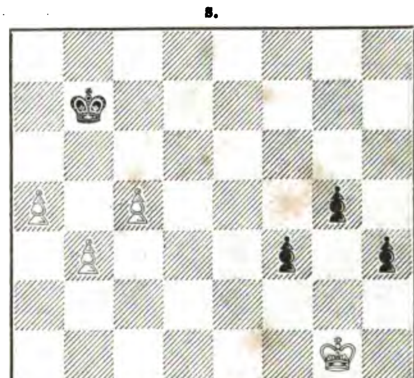
Der Anziehende gewinnt.

s.



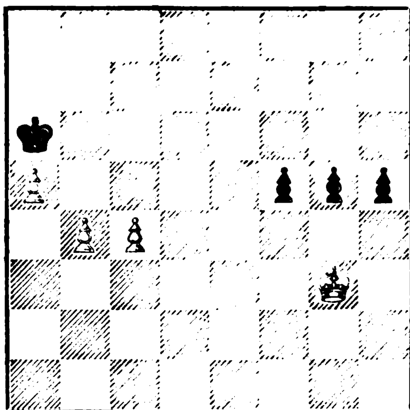
Der Anziehende verliert.

s.

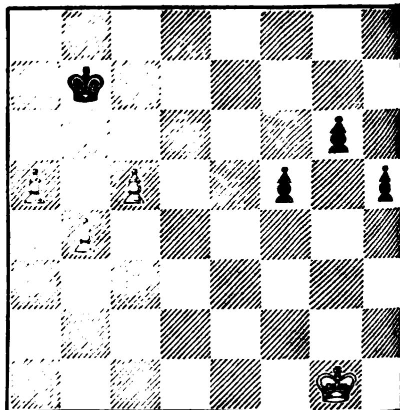


Der Anziehende verliert.

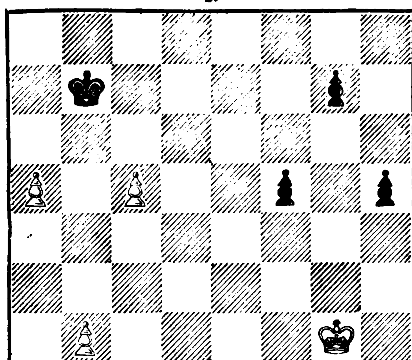
[1]) Auf Ka6b5 zieht W. Kh3g2.
[2]) Auf g4g3+ erfolgt Kh2g1.



W. gewinnt.

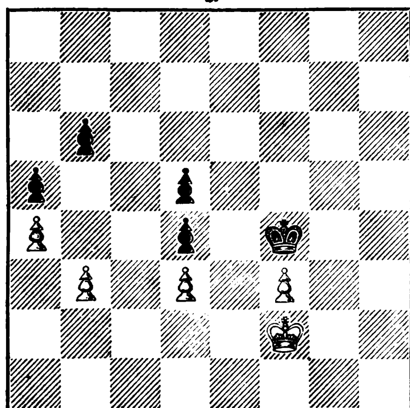


W. gewinnt (auch wenn der w. König auf g3 steht.)



Remis. Wer zuerst den ungerückten Bauer zieht, verliert.

König und 4 Bauern gegen König und 4 Bauern.



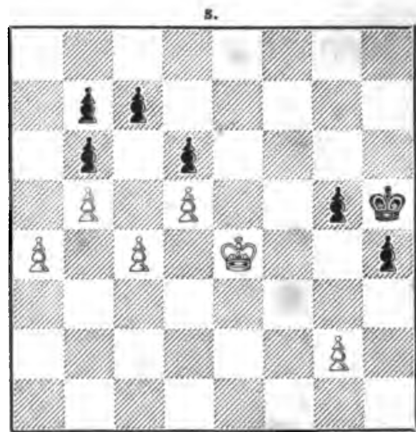
Falls W. am Zuge, Remis. Ist S. am Zuge, so gewinnt W.

1) Kf2e2 / Kf4g3	2) f3f4 / Kg3f4	3) Ke2f2 / f4g4	4) Kf2g2 / Kg4f4
5) g2f2 / Kf4e5	6) Kf2e2 / Ke5d6	7) Ke2d2 / Kd6c5	8) Kd2c2 / Kc5b4
9) Kc2b2 / =			

Wäre W. im 6. Zuge dem schwarzen Könige nachgerückt, also nach f3 und auf 6) Ke5d6, weiter nach f4 gegangen, so gewann S.

1) Kf4f5 / Kf2g3 2) Kf5g5 / f3f4+ und gewinnt.

König und 5 Bauern gegen König und 6 Bauern.



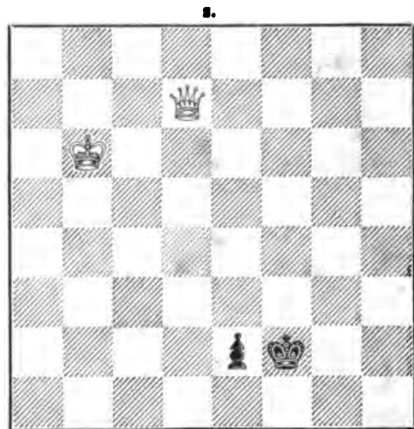
W. zieht und gewinnt.

	W.	S.
1)	c4c5	g5g4[1]
2)	a4a5	h4h3
3)	g2h3	g4h3
4)	Ke4f3	h3h2
5)	Kf3g2	b6c5
6)	a7a6	b7a6
7)	b5a6	Verloren.

König und Bauer gegen König und Dame.

Ein Bauer, der auf der 7. Linie angekommen ist, kann nur dann gegen die Dame remis machen, wenn er auf der Läufer- und Thurmcolonne steht; auf den anderen verliert er, da ihn die Dame verhindert, gleichfalls zur Dame zu werden, indem sie den König zwingt, sich vor seinen Bauer zu stellen, und während des Gewinns dieses Tempo ihren eigenen König herbeiführt, um zuletzt den Bauer zu nehmen.

W.	S.
1) Dd7d2	1) Kf2f1
2) Dd2f4+	2) Kf1g1
3) Df4e3+	3) Kg1f1
4) De3f3+	4) Kf1e1
5) Kb6c5	5) Ke1d2
6) Df3f2	6) Kd2d1
7) Df2d4+	7) Kd1c1
8) Dd4e3+	8) Kc1d1
9) De3d3+	9) Kd1e1
10) Kc5c4	10) Ke1f2
11) Dd3d2	11) Kf2f1
12) Dd2f4+	12) Kf1g1
13) Df4e3+	13) Kg1f1
14) De3f3+	14) Kf8e8
15) Kc4d3	Verloren.

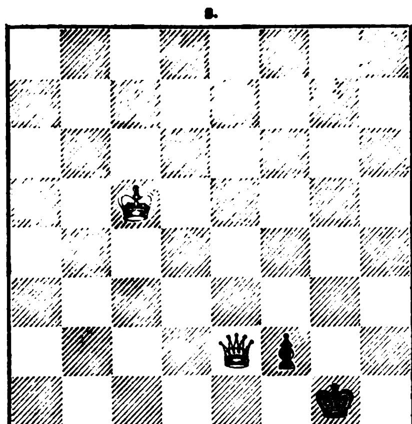


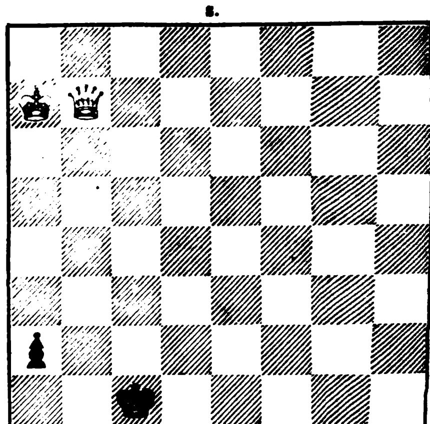
Ebenso verfährt man bei einem Damen- und Springerbauer.

---

[1]) d6c5 oder b6c5 helfen auch nichts.

Bei einen Läufer- und Thurmbauer ist es aber nicht möglich, das Tempo zu gewinnen, um den eigenen König heranzubringen, weil der feindliche König sich patt stellen kann.





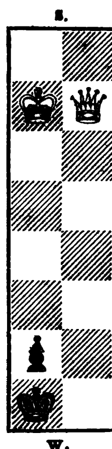
1) De2g4+ / Kg1h2 2) Dg4f3 / Kh2g1 3) Df3g3+ / Kg1h1

Offenbar kann der Bauer nicht genommen werden ohne den König patt zu setzen.

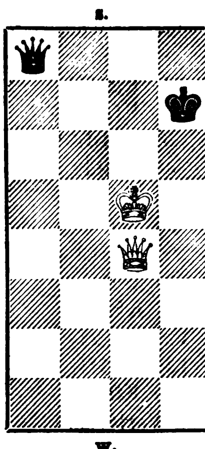
1) Db7a6 / Kc1b2 2) Da6b5+ / Kb2c1 3) b5c4+ / Kc1b1

4) Kc4b3 / Kb1a1 Remis.

Indess giebt es ungünstige Stellungen, wo der Bauer zwar zur Dame gelangt, den König aber nicht vor dem Matt zu retten vermag, ungeachtet der gegnerische König ziemlich weit entfernt steht. Nachfolgend einige Beispiele:



w	s
1) Ka7b6'	1) Ka1b2
2) Kb6c5+	2) Kb2c1
3) Db7h1+	3) Kc1b2
4) Dh1g2+	4) b2b1
5) Kc5b4	5) a2a1D
6) Kb4b3	W. wird matt.



w.	s.
1) Dc4f7+	1) Kd7c8
2) Df7e8+	2) Kc8b7
3) De8d7	3) Kb7b8
4) Kc5b6	Verloren.

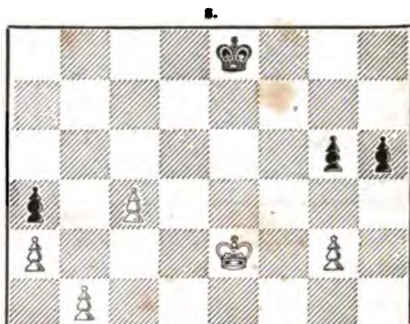
Hat der König 2 Bauern, von welchen nur der Eine auf das 7. Feld gelangt war, so ist der Gewinn der Dame um so leichter, da der König sich nicht patt stellen kann, sondern den vorgerückten Bauer aufgeben muss.

Hat die eine Partei bloss die **Dame** gegen **Dame und Bauer**, so kann häufig die Dame, falls der feindliche Bauer noch nicht das 7. Feld erreicht hat, durch fortwährendes Schachgeben, oder durch zeitiges Heranbringen ihres Königs, remis machen, wobei sie aber Acht zu geben hat, dass sie sich nicht in gerade oder schräge Linie mit ihrem Könige stellt, so dass der Gegner sie zum Abtausch zwingen kann.

Zum Schluss der bisherigen Betrachtungen noch folgende

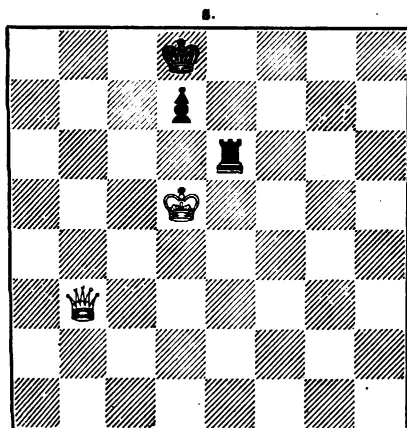
Studie:

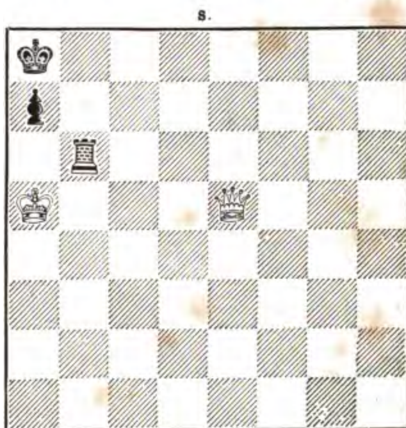
W. zieht, und kann bloss durch c5c6 remis machen, trotzdem er einen Bauer mehr hat.



König und Dame gegen König, Thurm und Bauer.

Allgemeine Regel ist: Steht der Bauer noch auf seinem ursprünglichen Felde, so wird das Spiel remis. Ausgenommen sind die Thurmbauern, die stets verlieren.





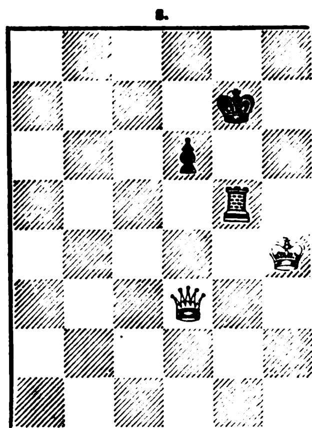
1) Db3b8 + / Kd8e7 2) Db8g8 / Te6c6 3) Kd5e5 / Tc6e6 + 4) Ke5d5 / Remis.

1) De5d5 + / Ka8b8 2) Dd5d7 / Kb8a8 3) Dd7c8 + / Tb6b8 4) Dc8c6 + / Tb8b7 5) Ka5a6 / Verloren.

Hat der Bauer seine ursprüngliche Stellung schon verlassen, so geht er verloren. Es kommt darauf an, den König zu zwingen, dass er vor seinen Bauer tritt, und

dass ebenso der Thurm genöthigt wird, den feindlichen König hinter den Bauer zu lassen. Freilich müssen die Züge dessen der die Dame hat, sehr präcis sein.

s.

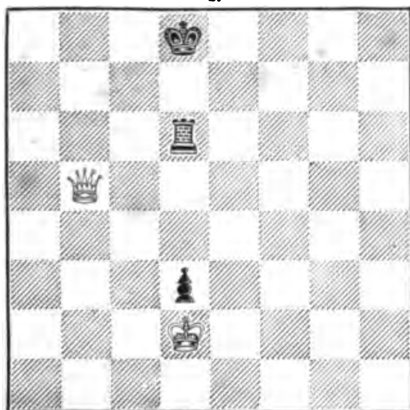


w.

w.	s.	w.	s.
1) Dd3h7+	1) Ke7e6[1])	11) Dd2d4	11) Kc6d7[5])
2) Dh7c7	2) Te5c5	12) Dd4c4	12) Te5c5
3) Dc7d8	3) Tc5e5	13) Dc4f7 +	13) Kd7c6
4) Dd8e8+	4) Ke6d5[2])	14) Kf6e7	14) Tc5e5 +
5) De8c8	5) Te5e4 +[3])	15) Ke7d8	15) Te5c5
6) Kf4f5	6) Te4e5 +	16) Df7d7 +	16) Kc6d5
7) Kf5f6	7) Te5e4[4])	17) Kd8e7	17) Tc5c6
8) Dc8f5 +	8) Te4e5	18) Dd7f5 +	18) Kd5c4
9) Df5d3 +	9) Kd5c5	19) Ke7d7	19) Tc6c5
10) Dd3d2	10) Kc5c6	20) Df5e4 +	Verloren.

Indess gibt es Stellungen auf allen Colonnen, mit Ausnahme der Thurmlinie, wo selbst ein vorgerückter Bauer nicht genommen werden kann. Z. B.

s.



w.

Hält sich der schwarze König auf der ersten und zweiten Reihe, ohne den Thurm zu bewegen, so ist offenbar das Spiel remis. Dieselbe Stellung könnte, wie gesagt, auf allen Linien stattfinden und das Spiel unentschieden machen. Auf der Thurmlinie wäre aber der Bauer verloren.

König und Thurm gegen König, Thurm und Bauer.

Die stärkere Partei gewinnt, wenn sie den feindlichen König von der Linie des Bauern zu verdrängen und mit ihrem Könige vor den eigenen Bauer zu treten vermag. Die schwächere Partei kann dies nur durch richtiges Spiel mit dem Thurm verhindern. Den Abtausch der Thürme darf der schwächere Theil nur dann vornehmen, wenn er mit seinem Könige die Opposition erhalten kann.

---

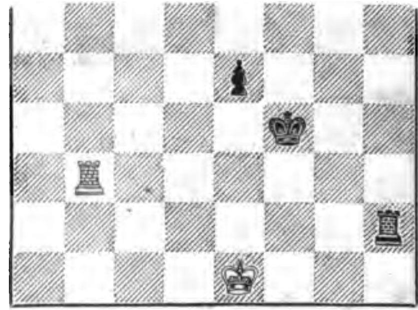
[1]) 1) —/Ke7d8 2) Dh7f7/Te5c5 3) Df7e6/Kd8c7 4) De6e7+/Kc7c6

[2]) Geht der König nach f6, so zieht W. De8d7 und nachher Kf4g4.

[3]) Zieht der Thurm nach h5 so gibt die Dame auf a8 Schach.

[4]) Zieht der König nach d4 so geht die Dame nach c6.

[5]) 11) —/Kc6c7 12) Dd4a1/Te5c5 13) Da4a7+/Kc7c6 14) Kf6e7/—



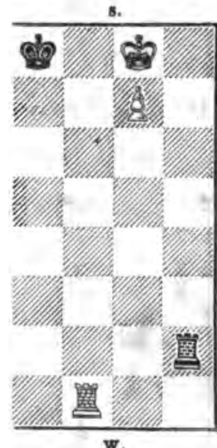
1) Tb3a3 / e5e4 2) Ta3b3[1]) / Th2a2 3) Tb3c3 / e4e3 4) Tc3c8 / Kf4f3

5) Tc8f8+ und gibt Schach oder bedroht den Bauer.

Remis.

Verlässt der Thurm aber die dritte Linie vor der Zeit, und gestattet dem feindlichen Könige sich vor seinen Bauer zu stellen, so verliert er folgenderweise:

w.	s.	w.	s.
1) Tb3a3	1) e5e4	13) Te6f6+	13) Kf2e1
2) Ta3a8	2) Kf4f3	14) Tf6e6	14) e3e2
3) Ta8f8+	3) Kf3e3	15) Te6d6	15) Tg7c7
4) Ke1f1	4) Th2h1+	16) Kh2g2	16) Tc7c2
5) Kf1g2	5) Th1e1	17) Td6d7	17) Tc2d2
6) Tf8e8	6) Ke3d2	18) Td7b7	18) Td2d8
7) Kg2f2	7) e4e3+	19) Tb7b1+	19) Ke1d2
8) Kf2g2	8) Kd2e2	20) Tb1b2+	20) Kd2e3
9) Te8e7	9) Te1d1	21) Tb2b3+	21) Td8d3
10) Te7e8	10) Td1d7	22) Tb3b1	22) Td3d1
11) Te8e6	11) Td7g7+	Verloren.	
12) Kg2h2	12) Ke2f2		



W. zieht und gewinnt.

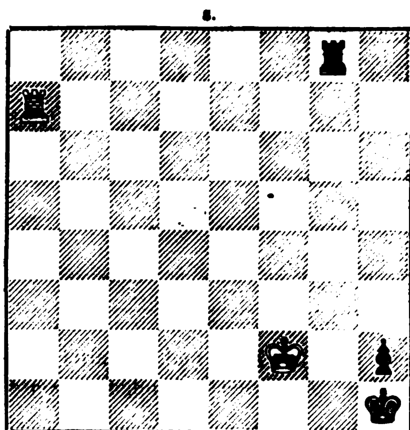
1) Tf1f4 / Th2h1 2) Tf4e4+ / Ke8d7 3) Kg8f7 / Th1f1+ 4) Kf7g6 / Tf1g1+ 5) Kg6f6 / Tg1f1+

6) Kf6g5 / Tf1g1+ 7) Te4g4 / Verloren.

Ist es ein Thurmbauer, so gewinnt er oft auch dann nicht, wenn sein König vor ihm steht, weil derselbe eingeschlossen wird. Z. B.

[1]) Der Thurm darf nicht eher diese Linie verlassen, als bis der Bauer nach e3 gerückt ist, sonst verliert W., wie nachfolgend gezeigt wird.

s.



w.

Remisspiel:

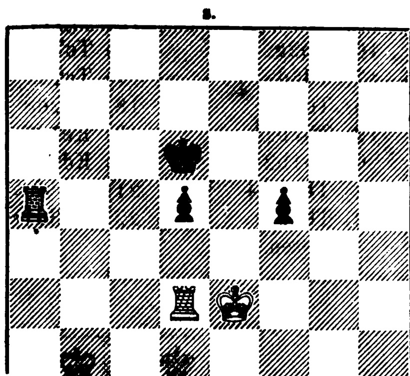
1) Tg8f8+ / Kf2g3 — 2) Tf8f1 / Ta7a2

Oder:

1) Ta7a1+ / Tg8g1 — 2) Ta1f1 / Tg1f1+ — 3) Kf2f1

Ausnahmsweise macht ein Thurm auch gegen Thurm und 2 Bauern remis z. B.

s.



1) Ke3f4 / Kd6e6 — 2) Td3e3+ / Ke6f6 — 3) Te3a3 / Ta5c5 — 4) Ta3a6+

Oder:

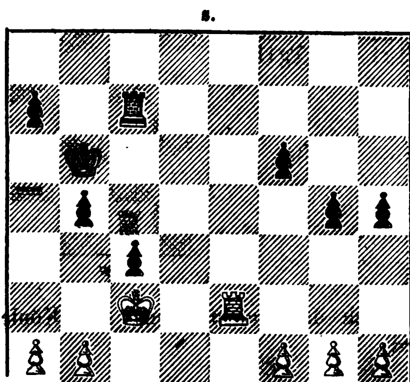
1) Ke3f4 / Ta5a4+ — 2) Kf4f5 / Kd6c5 — 3) Kf5e5 / Ta4e4+ — 4) Ke5f5 / Kc5c4

5) Td3d1 / Te4e2 — 6) Td1c1+ / Kc4d3 — 7) Tc1d1+

König, Thurm u. 5 Bauern gegen König, Thurm u. 6 Bauern.

Dieses Beispiel zeigt, wie man bei einem Bauer weniger, richtig zu spielen hat.

s.



W. ist am Zuge und macht remis.

1) a2a4[1] / a7a6 — 2) a4b5 / a6b5 — 3) Kc3b4 / Tc7c6 — 4) Te3f3 / c4c3

5) b2c3 / Tc6c4+ — 6) Kb4b3 / Tc4c6 — 7) Tf3f5 / Kb6a6 — 8) Kb3b4 / Tc6c4+

9) Kb4b3 / Tc4c6

[1]) Wichtiger Zug.

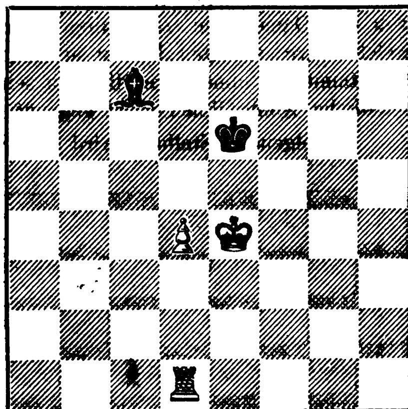
König, Thurm u. Bauer gegen König u. Läufer.

Nach Philidor hatte man angenommen, dass in folgender Stellung (und in ihr ähnlichen), sobald W. d4d5 zieht, S. das Spiel remis machen könne, indem der Läufer durch Schachgeben den feindlichen König am Vorrücken zu hindern vermöchte. In neuerer Zeit ist diese Annahme aber widerlegt worden, indem die Züge:

1) d4d5+ / Ke6d7 2) Td1a1 / Lc7g3 3) Ta1a7+ / Kd7d6 4) Ta7a6+ / Kd6d7 5) Ta6g6 / u. s. w.

zum Gewinn für W. führen. (Siehe die Untersuchungen über diese übrigens seltene Spielendung von Bernhard von Guretzky-Cornitz in der Berliner Schachzeitung 1863.)

s.



w.

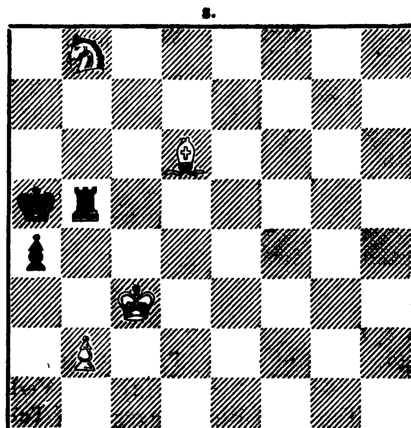
König u. Thurm gegen König, Läufer u. 2 Bauern.

Sind die Bauern schon weit vorgerückt, so ist es oft dem Thurm unmöglich, gegen die beiden Bauern sich abzutauschen, und dadurch remis zu machen. Leichter ist es, wenn ein Thurmbauer dabei ist. Gegen Springer und 2 Bauern gelingt es dem Thurm viel leichter remis zu machen, wobei sich der König den Bauern so nahe wie möglich gegenüber zu halten hat.

König, Läufer, Springer und Bauer gegen König, Thurm und Bauer.

In folgender Stellung, wo W. anzieht, verliert S. obgleich sein Bauer zur Dame gelangt.

s.



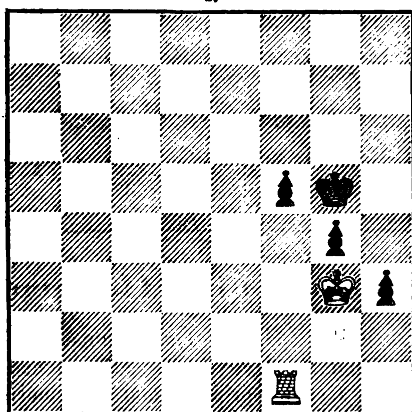
w.

König und Thurm gegen König und Bauern.

König und Thurm vermögen im geeigneten Falle, 4 geschlossene Bauern aufzuhalten, falls sie noch nicht über die Mitte des Bretts vorgedrungen sind. In besonderen Stellungen gewinnt aber sogar ein einziger Bauer, wenn ihn der Thurm von der Dame nicht abzuhalten vermag. Ebenso gewinnen 2 vereinigte Bauern, welche ihre sechsten Felder erreicht haben; 3 vereinigte Bauern gewinnen, wenn sie sämmtlich, ohne angegriffen zu sein, ihre fünften Felder erreicht haben, und der feindliche König ihnen nicht gegenüber steht.

In folgender Stellung wird das Spiel remis, wenn S. richtig zieht.

S.



W.

1) Tf1f2 / Kg5g6	2) Kg3f4 / Kg6h5	3) Tf2d2 / Kh5h4	4) Td2d6 / Kh4h5
5) Td6e6 / h3h2	6) Te6e8 / h2h1D	7) Te8h8+ / Verloren.	

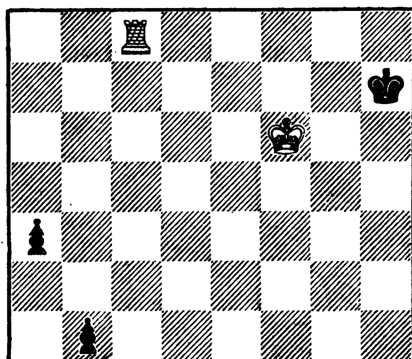
Dagegen:

1) Tf1f2 / Kg5f6	2) Kg3f4 / Kf6g6	3) Tf2e2 / Kg6f7 [1])	4) Te2e5 / Kf7g6
5) Te5e6+ / Kg6g7	6) Te6d6 / Kg7f7 [2])	7) Td6h6 / Kf7g7	8) Th6h5 / Kg7g6
9) Th5g5+ / Kg6h6	10) Tg5g8 / Kh6h7	11) Tg8d8 / Kh7g6	12) Td8d6+ / Kg6f7

Remis.

Ständen die Bauern auf den Feldern h4, g5, f6, so würden sie verlieren; auf h2, g3, f4 hingegen würden sie gewinnen.

S.



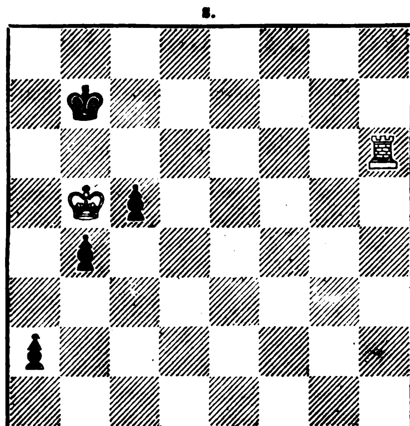
W. zieht und gewinnt.

1) Tc8c7+ / Kh7g8 [3])	2) Tc7g7+ / Kg8h8	3) Tg7b7 / a4a3	4) Kf6g6 / Verloren.

[1]) Auf Kg6h5 erfolgt 2) Tc2e6.

[2]) 6) ——— / Kg7h7 7) Kf4g5 / Kh7g7 8) Td6g6+ / Kg7h7 9) Tg6h6+ / Kh7g7 10) Th6h5 / Verloren.

[3]) Auf Kh7h6 gewinnt 2) Tc7c2, auf Kh7h8 dagegen 2) Tc7b7 / a4a3 3) Kf6g6 / Verloren.



W. zieht und macht remis:

1) Th6h7+ / Kb7b8 2) Th7h1 / b4b3 3) Kb5b6 / Kb8c8

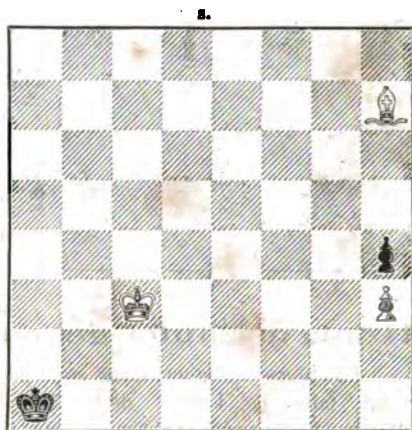
4) Kb6c6 / Kc8d8 5) Kc6d6 / Kd8e8 6) Kd6e6 / Ke8f8

7) Ke6f6 / Kf8g8 8) Th1g1+ / Kg8f8 9) Tg1h1 / Remis.

König, Läufer und Bauer gegen König.

Der stärkere Theil gewinnt, ausgenommen wenn der Bauer auf der Thurmlinie sich befindet, und der feindliche König nicht daran verhindert werden kann, das Eckfeld, worauf der Bauer zur Dame geht einzunehmen, also wenn der Läufer nicht von der Farbe dieses Eckfeldes ist. Ein Bauer mit einem weissen Läufer kann also unter diesen Umständen nicht auf a1 und h8 hereinkommen; ein Bauer mit einem schwarzen Läufer nicht auf a8 und h1.

Im folgenden Beispiele ist es W. möglich, den obgleich noch einen Bauer besitzenden schwarzen König an Erreichen des Eckfeldes zu verhindern.

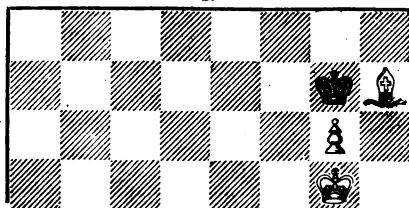


1) Lh7g8 / Ka1b1 2) Kc3d2 / Kb1b2 3) Kd2e3 / Kb2c3 4) Ke3f4 / Kc3d4

5) Lg8a2 / Kd4c5 6) Kf4g5 / Kc5d6 7) Kg5h4 / Kd6e7 8) Kh4g5 / Ke7f8

9) Kg5f6 / Verloren.

Nachfolgend ein Fall, wo ein Läufer nebst Bauer auf der Springerlinie nicht gewinnt.

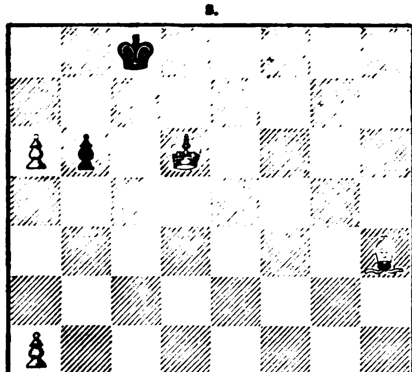


König, Läufer u. Bauern gegen König u. Bauern.

Die Stellungen können sehr mannigfaltig sein, so dass die eine oder die andere Partei gewinnt.

In nachfolgenden Stellungen gewinnt W.

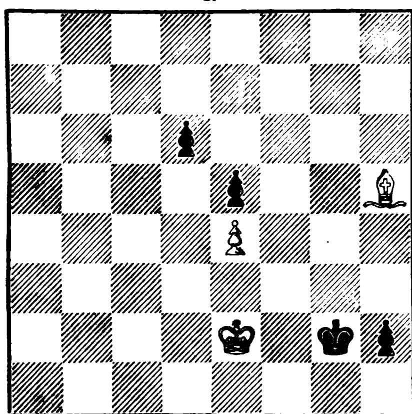
s.



1) a2a4 / Kc8b8 2) Lh4f2 / Kb8a8 3) Kd6c6 / Ka8b8 4) a6a7+ / Kb8a8

5) Lf2e3 / Ka8a7 6) a4a5 / Verloren.

s.



w.

1) Lh5f3+ / Kg2g1 2) Lf3h1 / Kg1h1 3) Ke2f1 / d6d5 4) e4d5 / e5e4

5) d5d6 / e4e3 6) d6d7 / e3e2+ 7) Kf1e2 / Kh1g2 8) d7d8D / h2h1D

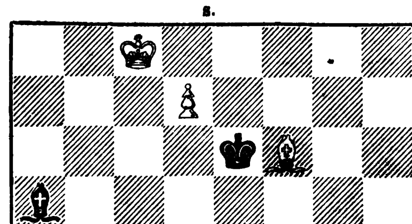
9) Dd8g5+ / Kg2h3 10) Dg5h5+ / Kh3g2 11) Dh5g4+ / Kg2h2

12) Ke2f2 / Verloren.

König u. Läufer gegen König, Läufer u. Bauern.

Ist bloss 1 Bauer mehr, so wird das Spiel bei Läufern von ungleicher Farbe remis, falls der Läufer den Bauer nehmen kann. Sind aber die Läufer von gleicher Farbe und der Bauer nahe seinem 8. Felde, so gewinnt er gewöhnlich.

s.



W. gewinnt.

1) Lf6d8 / La5e1 2) Ld8g5 / Le1a5 3) Lg5f4 u. dann nach c7.

In dieser Weise wird der Gewinn gewöhnlich erwirkt.

In folgender Stellung gewinnt W. nur mit dem Anzuge:

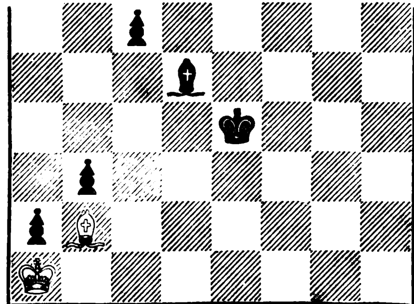


1) Le7g5 / Lg7f8	2) Kf5f6 / Lf8e7+	3) Kf6f7 / Le7f8	4) Lg5f6 / Lf8h6
5) Lf6e7 / Kh5g4	6) Le7f8 / Verloren.		

Sind auf der einen Seite mehrere Bauern vorhanden, die man zur Dame führen will, so muss man die Bauern auf Felder von der Farbe des feindlichen Läufers stellen, damit derselbe sich nicht dazwischen einklemme, und zugleich verhindern, dass der Gegner seinen Läufer nicht gegen die Bauern tausche.

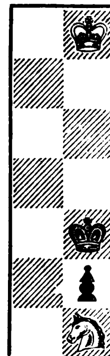
Ein Beispiel, wie der Läufer gegen Läufer und 3 Bauern remis hält, ist folgendes:

Remisspiel, ganz gleich wer anzieht, da der Bauer c6 nicht über das Feld c3 zu bringen ist.



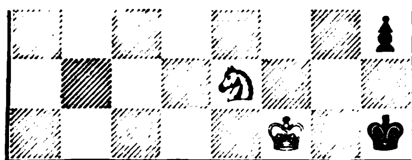
König und Springer gegen König und Bauer.

Hat der Bauer das 6. Feld noch nicht überschritten, so wird ihn der, in geeigneter Nähe befindliche Springer aufhalten. Das Verfahren dabei besteht darin, dass der Springer, falls er nicht sogleich Schach geben kann, stets auf ein Feld geht, von wo er im nächsten Zuge mit Schach zugleich den vorgerückten Bauer angreift, z. B.



1) Sb2d3+ / Kb4c3	2) Sd3c5 / b3b2	3) Sc5a4+

Es ist schon erwähnt worden, dass 1 oder 2 Springer allein nicht matt setzen. Hat aber der König noch einen oder selbst mehrere Bauern, so kann er sogar von 1 Springer matt gesetzt werden. Der russische Schriftsteller Jänisch hat in einer besondern Schrift 237 Fälle nachgewiesen, in denen ein einzelner Springer gegen König und Bauer matt macht.

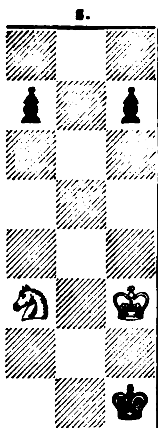

w.

W. zieht und gewinnt. (Zöge S. so wäre das Spiel remis.)

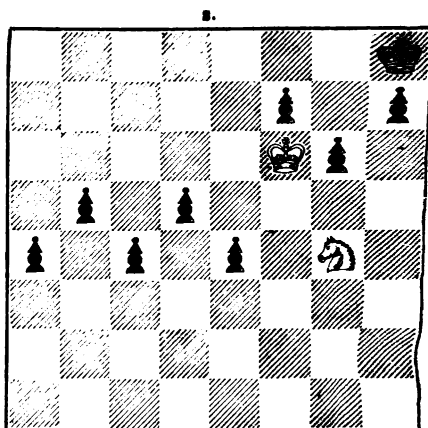
1) Se2g3+ / Kh1h2 2) Sg3f5 / Kh2h1 3) Kf1f2 / Kh1h2 4) Sf5e3 / Kh2h1
5) Se3f1 / h3h2 6) Sf1g3+ / 0

Selbst gegen eine grössere Anzahl von Bauern kann der Springer oft gewinnen.

s.


w.

s.

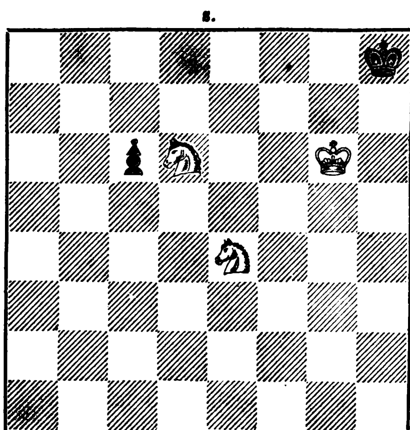

w.

W. gewinnt mit oder ohne Anzug:
1) f7f5 / Kh3g3 2) f5f4+ / Kg3f2 3) h7h5 / Kf2f1 4) h5h4 / Kf1f2
5) h4h3 / Kf2f1 6) h3h2 / Sf3g5 7) f4f3 / Sg5e4 8) f3f2 0 / Se4g3+

1) Sg4h6 / a4a3 2) Kf6f7 / a3a2 3) Kf7f8 / a2a1D
4) Sh6f7+ / 0

Nachfolgend ein Beispiel mit 2 Springern:

s.


w.

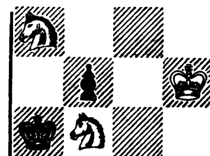
W. gewinnt stets, sei es mit oder ohne Zug z. B.

1) Kh8g8 / Se4c5 2) Kg8f8 / Kg6f6 3) Kf8g8 / Sc5e6 4) Kg8h7 / Sd6f5
5) Kh7g8 / Kf6g6 6) c6c5 / f5e7+ 7) Kg8h8 / Kg6f7 8) Kh8h7 / Se7g8
9) c5c4 / Se6f8+ 10) Kh7h8 / Sg8e7 11) c4c3 0 / Se7g6+

Man sieht, dass dem Könige wegen des Besitzes des Bauern, die Möglichkeit genommen ist, sich patt zu stellen.

Das Matt kann auch dadurch erfolgen, dass der eigene Bauer dem Könige den Ausweg versperrt. Z. B.

1)	2)	3)	4)	5)
Kd2c3	Kc3b4	Kb4a4	Sb1c3+	Sa3c2+
Ka1a2	Ka2a1	Ka1a2	Ka2a1	0



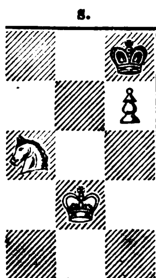
w.

Dergleichen Spielendungen kommen indess wohl schwerlich vor, und begnügen wir uns daher mit dem hier Mitgetheilten.

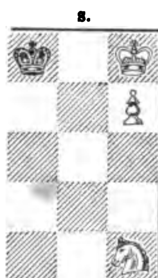
König, Springer und Bauer gegen König.

Der stärkere Theil gewinnt stets, indem er, falls sein König entfernt steht, den vom feindlichen Könige angegriffenen Bauer unterhalb durch den Springer deckt, welcher nicht genommen werden kann, ohne dass der Bauer zur Dame rückt, und allmählich seinen eigenen König herbeibringt. Eine Ausnahme macht der Thurmbauer in folgenden Stellungen, wo der eine oder andere König auf dem Eckfelde vor dem Bauer steht.

s.



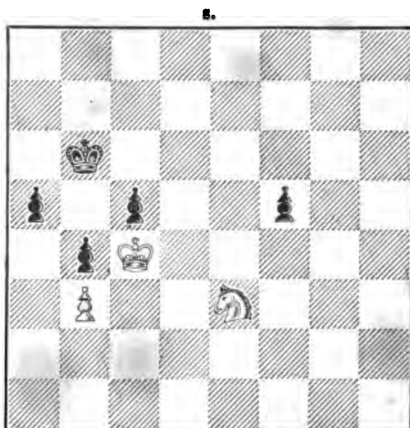
s.



Beide Spiele sind remis.

König, Springer u. Bauer gegen König u. Bauern.

s.



w.

W. zieht und gewinnt.

1)	2)	3)	4)
Se3d5+	Sd5c7+	Sc7e6	Se6c5+
Kb6a6	Ka6b6	Kb6a6	Ka6b6

5)	6)	7)
Kc4d5	Sc5a4+	Kd5e4
f5f4	Kb6c7	Verloren.

Oder:

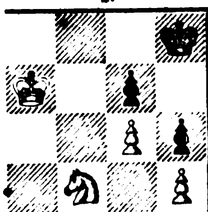
1)	2)	3)	4)
Se3d5+	Sd5c7+	Sc7e6	b3a4
Kb6a6	Ka6b6	a5a4	Kb6a5

5)	6)	7)	8)
Se6c5	Kc4b3	Sc5e4	Kb3b4
f5f4	f4f3	Ka5a6	Ka6b6

9)	10)	11)	12)
a4a5+	Kb4a4	Ka4b5	a5a6+
Kb6a6	Ka6a7	Ka7b7	Kb7a7

13) $\frac{\text{Kb5a5}}{\text{Ka7a8}^{1)}}$ 14) $\frac{\text{Ka5b6}}{\text{Ka8b8}}$ 15) $\frac{\text{a6a7+}}{\text{Kb8a8}}$ 16) $\frac{\text{Se4c5}}{\text{f3f2}}$ 17) $\frac{\text{Sc5a6}}{\text{f2f1D}}$ 18) $\frac{\text{Sa6c7+}}{0}$

s.



W. gewinnt mit oder ohne Anzug.

1) $\frac{\text{Sf5e3}}{\text{Kh8g8}}$ 2) $\frac{\text{Se3g5}}{\text{Kg8h8}}$ 3) $\frac{\text{Sg4f6}}{\text{g7f6}}$ 4) $\frac{\text{Ke7f7}}{\text{f6f5}}$ 5) $\frac{\text{g6g7+}}{\text{Kh8h7}}$ 6) $\frac{\text{g7g8D+}}{0}$

Springer und Bauer gegen Springer gewinnen manchmal dadurch, dass der Springer durch Schachgeben den feindlichen Springer, welcher das Hineingehen des Bauern in die Dame verhindert, zum Abtausch zwingt, und der Bauer nun auf das 8. Feld gelangt. Springer und Bauer gegen Läufer gewinnen zuweilen dadurch, dass der Springer das Feld maskirt, welches der Bauer überschreiten muss, um zur Dame zu gelangen.

---

[1]) 13) $\frac{}{\text{Ka7b8}}$ 14) $\frac{\text{Ka5b6}}{\text{Kb8a8}}$ 15) $\frac{\text{Se4c5}}{\text{f3f2}}$ 16) $\frac{\text{Sc5e6}}{\text{f2f1D}}$ 17) $\frac{\text{Se6c7+}}{\text{Ka8b8}}$ 18) $\frac{\text{a6a7+}}{\text{Kb8c8}}$ 19) $\frac{\text{a7a8D+}}{\text{Kc8d7}}$ 20) $\frac{\text{Da8e8+}}{\text{Kd7d6}}$ 21) $\frac{\text{De8e6+}}{0}$

Spielgesetze.

I.

Bemerkt ein Spieler, dass die Stellung des Brettes oder der Figuren falsch ist, oder eine Figur fehlt, so kann er verlangen, dass die Partie von neuem beginne; nach dem 4. Zuge bedarf es dazu aber der Einwilligung des Gegners.

II.

Um den Anzug wird zuerst geloost, später ist er abwechselnd. Die Farbe der Figuren wird gleichfalls geloost; nachher ist sie in einem Match bleibend.

III.

Eine berührte Figur muss gezogen werden, es sei denn, dass man sie bloss zurecht rücke, was jedoch gleichzeitig mit dem Worte „j'adoube“ gesagt werden muss. Kann die Figur nicht gezogen werden, so darf der Gegner verlangen, dass der König zieht.

IV.

So lange man eine Figur noch hält, darf man sie ziehen wohin man will; hat man sie aber losgelassen, so ist der Zug nicht zurücknehmbar.

V.

Berührt ein Spieler eine Figur seines Gegners, so kann dieser ihn zwingen zur Strafe seinen König zu ziehen, oder die gezogene Figur, wenn möglich, zu nehmen.

VI.

Kann die berührte Figur weder gezogen noch geschlagen und kann auch der König nicht gezogen werden, so bleibt der Fehler ohne Folgen.

VII.

Wenn der König als Strafe gezogen werden muss, so darf er nicht rochiren.

VIII.

Nimmt ein Spieler eine Figur des Gegners mit einer Figur, die sie nicht nehmen kann, so muss er nach der Wahl des Gegners jene Figur schlagen, wenn sie überhaupt genommen werden kann, oder die berührte Figur ziehen.

IX.

Nimmt der Spieler eine seiner eigenen Figuren mit einer andern, so hat der Gegner zu bestimmen, welche der berührten Figuren er ziehen soll.

X.

Macht ein Spieler einen falschen Zug, so kann ihn der Gegner beliebig zwingen, entweder den falschen Zug stehen zu lassen, oder mit der berührten Figur einen richtigen Zug zu machen, oder den König zu ziehen.

XI.

Zieht ein Spieler während er nicht am Zuge ist, so kann der Gegner den Zug gelten lassen oder nicht.

XII.

Rochirt ein Spieler, obgleich er es nicht darf, so hat der Gegner das Recht, diese Rochade gelten zu lassen oder zu verlangen, dass entweder der König oder der Thurm gezogen werde.

XIII.

Setzt ein Spieler in Folge eines Zuges seinen König einem Schach aus, so muss er auf Verlangen den König ziehen. Falls dies unmöglich, bleibt der Fehler ohne Strafe.

XIV.

Ist kein Schach geboten und das Schach nicht gedeckt worden, so muss es nachträglich geschehen.

XV.

Sagt ein Spieler irrthümlich Schach an, ohne es zu bieten, und der Gegner deckt das vermeintliche Schach, so darf er diesen Zug zurücknehmen, ehe der Andere seinen folgenden Zug gethan hat.

XVI.

Macht ein Spieler einen falschen Zug und der Gegner zieht, ohne es zu bemerken, weiter, so muss er es gelten lassen. Nur wenn ein König durch mehrere Züge im Schach geblieben, müssen die Züge beiderseitig zurückgenommen werden.

XVII.

Wenn am Ende einer Partie ein Spieler hinreichende Macht hat, um das Matt zu erzwingen, es aber nicht versteht, oder das Matt überhaupt nur zu den Zweifelhaften gehört, (wie König, Läufer und Thurm gegen König und Thurm), so hat der Gegner das Recht zu verlangen, dass nur noch 50 Züge von jeder Seite gemacht werden, welche vom Augenblicke der Ankündigung zu zählen sind. Nach Ablauf derselben wird das Spiel als remis abgebrochen. Wird während der 50 Züge eine Figur geschlagen, so entsteht eine neue Spielendung, und sind dafür wieder 50 Züge erlaubt.

Uebersicht der Geschichte und Literatur
des Schachspiels.

Die Entstehungs-Geschichte des Schachspiels ist, wie von manchen anderen geistigen Bestrebungen, in Dunkel gehüllt. Von Indien aus verbreitete sich das Schachspiel im 6. Jahrhunderte unserer Zeitrechnung nach verschiedenen Richtungen hin, wie unter anderm auch das an Kaiser Karl den Grossen vom griechischen Kaiserhofe geschenkte Schachspiel zeigt. Bereits im 13. Jahrhunderte verfasste Jacobus de Cessolis eine Schrift über Schach. Die Werke des portugiesischen Apothekers Damiano (1512), des spanischen Geistlichen Rui Lopez[1]) (1561), des Gianutio (1597), des neapolitanischen Rechtsgelehrten Salvio (1604), des Moreaten Gioachino Greco (1615), des Italieners Carrera (1616), bildeten die Grundlage unserer Schachtheorie. Merkwürdig ist unter den Erwähnten namentlich Gioachino Greco, bekannt unter dem Beinamen des Calabresen, weil er schon früh nach Calabrien gelangte. Durch sein Schachspiel soll er sich angeblich, z. B. in London und Paris, ein bedeutendes Vermögen erworben haben; später ging er nach mancherlei Abenteuern nach Indien, wo er auch, den Jesuiten alles vermachend, gestorben ist. Er schloss sich in seinem Werke den in Frankreich üblichen Spielregeln an, also, im Gegensatze zu den andern italienischen Schriftstellern, auch der beschränkten Rochade. Sein Buch enthält eine grosse Anzahl höchst interessanter Fintenspiele (ohne Bemerkungen), worin die Fehler geistreich ausgebeutet werden. —

Aus dem 18. Jahrhundert sind zu nennen: der Engländer Bertin (1735) und der Araber Philipp Stamma (1737 und 1745). Stamma war der Erste, welcher die Züge durch Buchstaben und Zahlen bezeichnete, und ist also als Erfinder der jetzt gebräuchlichen Bezeichnungsart anzusehen.

Die eben besprochene Epoche, lässt sich als ältere Schule des Schachspiels betrachten, um so mehr, als damals durch eine Aufsehen machende Erscheinung eine Art Abschnitt in der Entwickelung des Schachspiels hervorgebracht wurde. Diese Erscheinung war der französische Tonsetzer Francois André Danican genannt Philidor, (geboren 1726 gestorben 1795), welcher ein halbes Jahrhundert hindurch jeden Gegner besiegte, ohne auf das Bret zu blicken, wobei ihm freilich seine in früher Jugend begonnene Uebung unterstützte. Sein Werk erschien 1749, und mit einen zweiten Theile vermehrt 1777. Da er darin das Bauernspiel vor allem kultivirte, indem er die geschickte Führung der Bauern, mit denen man stets zuerst vor den Offizieren angreifen müsse, für die Seele des ganzen Spiels ausgab, so zog er das Läuferspiel dem Springerspiel vor, weil der Springer den Läuferbauern verstellt. Um nun das Fehlerhafte des Springerzugs zu beweisen, liess er den Nachziehenden den Königsbauer durch den Damenbauer decken, und darauf, wie wir in der Analyse der Eröffnungen gezeigt haben, den Königsläuferbauer 2 Schritte ziehen. So viel Irrthümliches auch Philidors Annahme enthält, so förderlich war seine Lehre doch für die Ausbildung des Bauernspiels.

Seine theoretischen Gegner waren die drei bedeutenden italienischen Schriftsteller: Ercole Del-Rio (1750), bekannt unter dem Namen des Modenesischen Unbekannten, Lolli (1763) und Ponziani (1769). Ihnen schloss sich Cozio

---

[1]) Das Buch des Lopez ist vom Herzog August von Lüneburg-Braunschweig, unter dem Namen Selenus 1616 in's Deutsche übertragen worden. Unter anderm behauptete Lopez gegen Damiano, dass im Springerspiel der angegriffene Königsbauer nicht durch den Damenspringer sondern durch den Damenbauer gedeckt werden müsste, und wendete gegen den Damenspringer den Zug 2) f1b5 an, welcher nach ihm, wie erwähnt, den Namen führt.

(1766) an. Sie lehrten ein lebhaftes Figurenspiel, welches durch die Combinationen des Springerspiels am raschesten zur Geltung gelangte, und bestrebten sich, das Irrthümliche in Philidor's Behauptungen darzuthun. — Die spätere Zeit hat von beiden entgegengesetzten Richtungen das Wahre und Werthvolle entnommen; von den Franzosen die vortreffliche Bauernführung, von den Italienern das feurige Offizierspiel.

Ueber einige andere Autoren hinweggehend[1]) gelangen wir zu dem Deutschen, Johann Allgaier in Wien, (Erfinder des Allgaier-Gambits) dessen Schachbuch wiederholte Auflagen erlebt hat.

Hier lässt sich die mittlere Periode der Entwickelungs-Geschichte des Schachspiels abschliessen, deren hauptsächlichsten Charakter der Kampf zwischen der italienischen und der französischen (Philidorschen) Schule bildete.

Das neuere Schachspiel datirt namentlich von dem Aufblühen der englischen Schachliteratur. Der bedeutendste englische Schachautor ist Lewis, welcher seit 1817 zahlreiche, werthvolle Werke herausgegeben hat. Neben ihm ist der seit 1831 thätig gewesene George Walker zu nennen. Epoche machend waren namentlich die Schachkämpfe zwischen dem grossen französischen Spieler Labourdonnais und dem erfindungsreichen englischen Matador, Mac Donnell. Mancherlei neue Vertheidigungs- und Angriffsweisen wurden dadurch bekannt. Dazu kamen Correspondenzpartien zwischen bedeutenden Schachklubs verschiedener Länder. Der Geist des neueren Schachspiels bestand darin, mit Vermeidung aller einseitigen Schulansichten, der Spielentwickelung möglich scharfe Consequenz angedeihen zu lassen. Auch die sogenannten geschlossenen Spiele (s. Analyse der Eröffnungen) wurden in den Kreis genauer Untersuchungen und praktischer Uebung gezogen, und überhaupt alle Spielweisen einer sorgfältigen Prüfung unterworfen.

Das Gambit des Lewis, das Evansgambit, das schottische Gambit, das Gambit des Cochrane, das Doppelgambit, einige neue Arten des Läufergambits u. s. w. gehören mit zu den Errungenschaften dieser Epoche.

Unter den ausgezeichnetesten Schachschriftstellern ist der russische Major von Jänisch zu nennen, dessen Buch über die Spieleröffnungen (1842 und 43) zu den Originalwerken gehört. — Epochenmachend für die deutsche Schachliteratur war das Handbuch des Schachspiels, begonnen von v. Bilguer, fortgesetzt und herausgegeben von v. d. Lasa (erste Ausgabe 1843), das ausführlichste, zugleich auch viel Eigenes enthaltende Sammelwerk, was bis dahin erschienen war. Von da an nahm das Schachspiel auch in Deutschland einen bedeutenden Aufschwung, theils durch theoretische Forschungen, theils durch bedeutende Spieler. Zugleich trugen das Entstehen verschiedener periodischer Schachschriften, die Wettkämpfe zwischen Staunton und St. Amant, von Anderssen und Morphy, und die beiden grossen Schachturniere in London vielfach zur Belebung des Interesses für Schachspiel bei, und vermittelten die Bekanntschaft der bedeutenden Spieler unter einander, obgleich bei den Dilettanten das immer reger sich gestaltende Interesse für Probleme überwog. Leider ist es noch nicht gelungen, die so praktische und dabei kurze Bezeichnungsart der Züge wie sie in Deutschland üblich, auch in England und Frankreich einzuführen, eine Aufgabe deren Lösung erspriesslicher wäre als die Entwerfung von allerlei doch nicht befolgten Spielgesetzen auf den Schachcongressen.

Die Namen der gegenwärtig noch wirksamen bedeutenden Schachspieler und Forscher sind den Freunden des Schachspiels zu bekannt, als dass wir sie hier anzuführen brauchten. Um ihren Verdiensten gerecht zu werden, wäre es nöthig, alle von ihnen herrührenden Neuerungen anzuführen, und das würde weit über den Zweck dieses Buches hinausgehen.

[1]) Zu den damals erschienenen Werken gehört auch der Schachkodex von Koch, 2. Auflage Bände 1813 und 14, welcher die Spiele von Lopez, Greco, Philidor und Anderen enthält.

